

UPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS (2ª PART
PLAYSTATION 3 • XBOX 360
FINAL FANTASY XIII
ルファンタジーXI
Claves para completar el juego al 100%
• Las misiones secundarias
• Cómo equiparse para vencer: armas y accesorios
• Nuevas zonas para explorar
• Logros y trofeos
• Todos los secretos


EL KIOSKO DE MIC____MIC


HOBBY
CONSOLAS



Sumario

Este suplemento se regala inseparablemente con Hobby Consolas nº 223

El secreto de tú éxito

Aquí tienes todo lo que debes saber para completar con éxito las misiones secundarias, las estrategias para ganar todas las batallas del juego, cómo conseguir los mejores accesorios para equipar a tus luchadores y mucho más.



LAS MEJORES FORMACIONES

Cada enemigo (sobre todo los más difíciles) requiere una estrategia distinta. Aquí tienes las que te darán la victoria.

FORMACIONES EQUILIBRADAS. Las que mezclan 3 roles distintos, como Tantalus, son perfectas al inicio del juego, pues mantienen a tú débil grupo con vida mientras tratan de aturdir al enemigo.

FORMACIONES CONTUNDENTES. A partir del capítulo 11 los enemigos son más duros, así que necesitas formaciones con al menos 2 roles iguales. Con los rivales más difíciles te vendrá bien conjurador inmortal (obstructor+sanador+sanador) o ataque implacable (castigador+fulminador+fulminador).

FORMACIONES ESPECIALIZADAS. Para acabar con los enemigos más duros del juego necesitas los luchadores con todos los roles casi al máximo y usar 3 iguales, ya que las batallas son muy largas y conviene hacerlo todo a lo bestia: sanarte, atacar, protegerte...



LOS 2 MEJORES EQUIPOS son Light, Fang y Hope (algo débiles, pero muy aturdidores) y Fang, Vanille y Sazh (más fuertes y menos aturdidores).

LO QUE DEBES COMPRAR EN TIENDAS

Hasta el final de tu aventura casi no harás uso de las tiendas, pero las necesitarás para conseguir el mejor equipo.

TIENDAS OCULTAS. "Materiales Plus Ultra" vende los materiales con más experiencia del juego y se consigue derrotando a Bituitos en la misión: El Invasor. "Emporio Gilgamesh" vende las armas definitivas tras completar la misión: Alas Nobles en la Quebrada.

NO VENDAS NI COMPRES ARMAS O ACCESORIOS. No merece la pena el dinero y además puedes conseguirlas en cofres o misiones.

LO INDISPENSABLE. En "Biomercado: La Bestia" tienes materiales muy baratos para conseguir un buen multiplicador. En "La Mina", minerales (si puedes esperar no los compres, pues los conseguirás en batallas, con los chocobos...). "Materiales Plus Ultra" tiene aceleradores de partículas y reactores ultracompactos básicos para subir el equipamiento de nivel. El resto no son necesarias.



NO OLVIDES que puedes comprar vapores preventivos en "Brebajes Edén", que son básicos para poder completar algunas misiones secundarias.



CÓMO HACERTE RICO EN PAALS

MATERIALES EXCLUSIVOS PARA VENTA. Son los que más dinero te dan y no suben casi nada la experiencia. Son: Chip de crédito (500 guiles), Chip de Bonificación (2.500), Cactilio de juguete (12.000), Oro en polvo (15.000), Marioneta Moguri (18.000), Figura de Tomberi (28.500), Chocobo de peluche (35000), Pepita de oro (60.000) y Lingote de platino (150.000). No escatimes tiempo tratando de conseguirlos.

MATERIALES QUE SON MÁS ÚTILES SI LOS VENDES. Aunque en principio están pensados para subir la experiencia de tu equipamiento, su precio de venta supera con creces la experiencia que pueden darte. Son: Tallo oscuro (1.000), Pétalo luminoso (1.000), Fruta jugosa (1750), Espina verde (3.500), Fruta rara (4.000), Semilla de dalia lunar (6.000), Perfume (12.500) y Semilla de lirio astral (13.000). Véndelos siempre y compra con ellos aceleradores o reactores ultracompactos para subir tus accesorios y tus armas de nivel más rápidamente.



ACABA CON LOS QUELÓNIDOS para conseguir lingotes de platino, pepitas de oro, materia oscura y trapezoedros. Los mejores items del juego.



EL EQUIPO MÁS ÚTIL

ACCESORIOS PARA CONSEGUIR MÁS OBJETOS. Fácil elección: consigues más vapores (lo encuentras en la misión 15). Buena elección: consigues más objetos normales (en la misión 8, en cofres en Oerba y Haerii o en la tienda regalos Moguri). Sabia elección: consigues más objetos raros (modifica alguna Buena elección).

ACCESORIOS PARA LA BATALLA. Botines Raudos: Autoprisa (modificando las botas de Hermes de la misión 34 o desmontando tetracoronas y tetratiaras que dejan caer los enemigos de las misiones 7 y 27). Reloj de Oro: aumenta el tiempo base para conseguir 5 estrellas más fácilmente (sólo lo consigues eliminando a Cingetos en la última misión). Huevo Nutritivo: duplica los Pc obtenidos (lo consigues en la misión 55). Los efectos de todos estos objetos no son acumulativos.



EL PAÑO MADRUGADOR es muy útil en batallas fáciles con pocos turnos ya que te da de inicio el BTC entero lleno.

EIDOLÓN COMO SALVAVIDAS

USAR A LOS EIDOLONES es algo relativamente útil durante la historia principal para solucionar alguna batalla. Pero su verdadero valor vendrá hacia el final del juego contra enemigos muy poderosos, no por el daño que hacen, sino porque resucitan, curan y eliminan los estados alterados de tus luchadores cuando se van. Considéralo una segunda oportunidad para la batalla.

LA HABILIDAD ULTRACURA también es básica hacia el final del juego. Si tus luchadores sufren estados que les impiden curar, será tu única opción.



LUGARES PARA SUBIR DE NIVEL

LA MEJOR ZONA DE TODO EL JUEGO es la quebrada de la casta. Hay dos rutas que te proporcionarán 100.000 pc al completarlas. Siguiendo la ruta A1, B1, C2, D2, y E3. Si acabas con varios de los cactilios en flor conseguirás incluso entre 120.000 y 130.000 (el doble si usas el valioso huevo nutritivo).

OTRAS ZONAS BUENAS si tienes a los personajes menos evolucionados son: la estepa de Archylte, los túneles Mah´habara, la plaza Leviatán en Edén (a la que no puedes volver tras acabar con el huérfano) y el lago Sulyya.



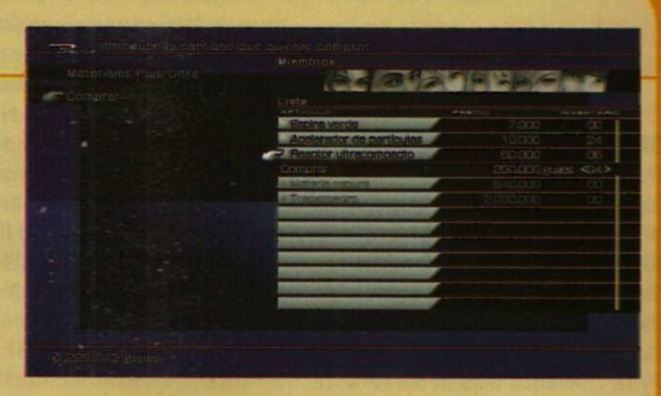




LOS MATERIALES DE MEJOR USO

COMO VERÁS EN LA TABLA, algunos materiales dan poca experiencia, pero suben mucho el multiplicador y viceversa. Usa los primeros para conseguir un x3 y luego gasta los otros en subir los items de nivel. Hay mucho más, pero estos son los mejores y los más fáciles de encontrar (aunque algunos sean muy caros).

NOMBRE	EXP.	MULTIPLICADOR	DÓNDE ENCONTRARLO
Hueso Antiguo	43	+31	Yaksha, Yakshini y Rakshasa (en los túneles Mah´habara).
Gelatina Enigmática	49	+31	Mousses normales, mediana y gigantes. Ectoflán y Gelatitán.
Colmillo Siniestro	47	+30	Uridimmu, Amam, Mánagarmr y Ugararummu.
Lágrima de Angustia	49	+41	Nosferatu, Varcolaci, Chonchón y Wladislaus.
Cola de Chocobo	29	+58	Tesoro de Chocobos, Cactilión, Ochú, Neochú y Cactilio en flor.
Carcasa de Bom	206	-53	Fusible y como 2ª recompensa de misiones secundarias.
Alma de Bom	551	-78	Nevero y como 2ª recompensa de misiones secundarias.
Acelerador Partículas	4.800	-87	Materiales Plus Ultra por 10.000 guiles y en algunos cofres.
Reactor Ultra Compacto	40.000	-100	Materiales Plus Ultra por 50.000 guiles y en algunos codiciados cofres.





TAMBIÉN PUEDES COMPRAR en Biomercados "la Bestia" huesos enigmáticos, cola demoníacas y gelatinas diáfanas por 150 guiles.

Nuevas zonas montado en Chocobo

Cuando hayas conseguido montar en chocobo tendrás acceso a un buen número de nuevos cofres. Pero es que además accederás a nuevas zonas que de otro modo son inaccesibles y que esconden los mejores ítems y las batallas más suculentas.


1 EL MANANTIAL DE LOS CHOCOBOS es un sitio tranquilo y pacífico para relajarse si no fuera por esos condenados Sahuagines.


2 LOS PUNTOS VERDES que encuentras en la Estepa te sirven para llegar a nuevas zonas montados en los ágiles Chocobos


3


4


5


6

EL MANANTIAL DE MANUVA

→ EL HOGAR DE LOS CHOCOBOS

Tras completar la misión 12, "el supresor" (es la efigie que hay en la estepa junto a la barrera roja que te impide el paso) tendrás acceso a esta nueva zona repleta de chocobos. Para poder realizar esta misión debes completar primero la 5 y la 7. Avanza tras la barrera, te toparás con 1 Flan Mediano. Sigue avanzando **y llegarás hasta el Manatial de Manuva (1)**, te enfrentarás con Shaguaines y algún que otro Orobón. Al fondo tras 5 Shaguaines hay un cofre con un Naipe del Agua. En el centro junto a los chocobos hay otro con 6 Escamas Ribereñas. En el lago volando hay un chocobito que al examinarlo cuando pasa por la orilla te da una pluma de chocobo o una cola de chocobo. Termina luego la 13 y la 14 y te darán el objeto: "Riendas Ghysal" con las que puedes montar en chocobos (al llegar al manatial verás una escena e irás directo a la batalla sin poder guardar partida). Tienes que eliminar a los Sahuagines del manatial Namuva. Sal de allí pitando montado en un chocobo. Ahora puedes llegar a una nueva zona de la Estepa en la que hay un punto de guardado (lo verás claramente en el mapa, está junto al círculo de efigies) **además de poder llegar a zonas de la propia estepa a las que antes no podíamos llegar usando los puntos amarillos (2)** como montañas o lagos, así que... ¡a explorar!. Sal del manantial y ve de camino a la nueva zona. Súbete a las montañas del centro (muy cerca de la salida), te toparás con un Cactilio. A partir de ese momento aparecerán aleatoriamente por toda la Estepa. **Enfrente hay un cofre con un Hiihirokane (3)**, y más adelante una misión. Detrás de las montañas **en el lago del centro tras un salto hay un cofre con 2 piedras Mnar (4)**. En la montaña junto a los Quelónidos hay un cofre con una pepita de oro. También hay un cofre tras 2 Gorgonops y un Megis de camino al círculo de efigies con una faja temporal. Ve por la nueva zona, al saltar pillarás un cofre con 7 colas demoníacas. Sigue el camino y llegarás a los pastos de Agra.

PASTOS DE AGRA

→ LA TIERRA DE LAS OVEJAS Y LOS OCHÚS

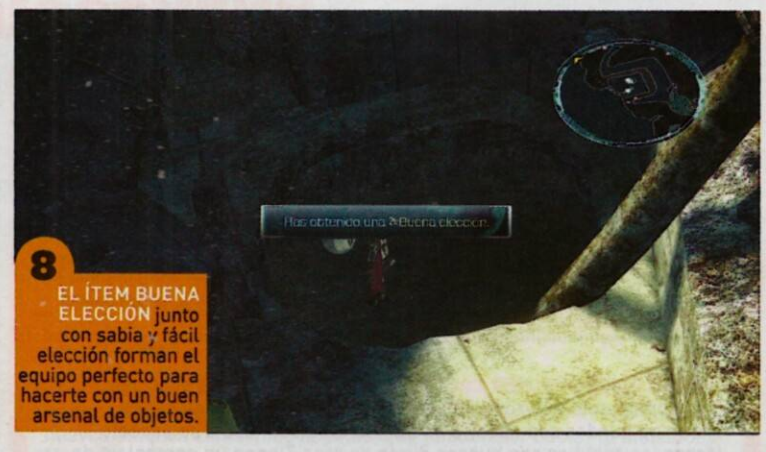
A la derecha hay un grupo de ovejas. Al examinarlas saltará una escena en la que Vanille coge una madeja de lana mullida. **A su derecha tienes un cofre con 6 tallos oscuros (5)**. Al fondo hay otro con un anillo de platino. Al acercarte a los nuevos y extraños enemigos saltará otra escena y aparecerá **una criatura gigantesca que los protegerá (6)**. Se trata de 5 microchus y un ochú. Además en la zona te enfrentarás con Trífidos y un Cactilio. Sigue por el túnel, verás un grupo de duendes. Si sigues avanzando (recuerda que aún puedes ir en Chocobo) **llegarás a la vieja vía de haerii con una barrera roja que impide el paso (7)** y una misión a su lado que la desbloquea.

RUINAS DE HAERII

→ EL ÚLTIMO REDUCTO DE LOS CIE'TH

Por el camino de la derecha acaba con los Strigois, métete en el hueco de la derecha a por un Cactilio y **un cofre con buena elección (8)**. Sigue por el puente bordeando la muralla y llegarás hasta unos Pijavicas. **En el cofre que hay a su lado tienes 9 cuernos partidos (9)**. Sigue por el hueco a la derecha y lucharás con 1 Strigoi y 3 Larvas que custodian un cofre con Banda de Bruja. Tienes 3 misiones en esta zona, todas de dificultad B, una es una teleefigie y otra abre un nuevo camino bloqueado por una barrera roja, estas 2 se hacen aquí y la otra es en la estepa. Haz primero las 2 de aquí. Cuando hayas hecho las 3 ve por el nuevo camino en las ruinas haerii. **En las**


7 PARA ACCEDER A HAERII como a algunas otras zonas debes completar la misión que hay junto al muro rojo que bloquea el camino.


8 EL ÍTEM BUENA ELECCIÓN junto con sabia y fácil elección forman el equipo perfecto para hacerte con un buen arsenal de objetos.


9


10


11


12


13


14


15


16

ruinas te enfrentarás con Strigois, Larvas, Cactilios, Duendes y Pijavicas (10) (en general fauna Cie'th) Deberás abandonar a el Chocobo o te dejará tirado cuando avances hacia la nueva zona. Llegarás hasta la quebrada de la casta.

QUEBRADA DE LA CASTA

→ EL PARAÍSO DEL LUCHADOR

Avanza y tras la escena **se desbloqueará el desafío del fal'Cie Titán (11)** en el que tienes que sobrevivir a batallas con monstruos poderosísimos. Acepta la primera misión de dificultad C: ciclo de almas-portal al torrente. La Quebrada está dividida en varias zonas: en el valle de las sombras en la zona B1 si subes por los puntos azules a la izquierda tienes **2 espantajos que custodian un cofre con oro en polvo (12)**. Si subes por los de la derecha llegarás hasta otro con una semilla de lirio astral. En la senda de la luna (C1) hay 2 Espantajos y tras ellos un Amuleto Firme en un cofre. En la senda del sol, **por el camino de la izquierda hay otro cofre (13)** con una Semilla de Lirio Astral (lo mejor es venderlas así que no lo dudes).

En la vereda de la tierra hay un ochú con 2 microchús. Tras ellos **un cofre con estampa bendita (14)**.

En la vereda del fuego, por el camino de la izquierda te encontrarás con un grupo de 3 Cactilios en Flor, un nuevo enemigo que huye de la batalla al poco de empezarla. Por el siguiente con 5 más. Por el camino del centro con 3 Espantajos y luego con 3 más.

En la vereda del agua al fondo a la izquierda hay 2 espantajos que custodian un cofre con un Cactilio de Juguete.

Esta nueva zona es la mejor zona de todo el juego para conseguir subir de nivel a los personajes. Es un poco repetitivo hacer una y otra vez las mismas misiones pero merece mucho la pena por la experiencia y por los ítems que conseguirás por el camino, como las cintas de los cactilios en flor o las almas de bom y las carcasas de bom de recompensas secundarias de las misiones (estos 2 materiales son perfectos para que subas los accesorios que no requieren mucha experiencia directamente sin tener que conseguir un multiplicador gastando otros materiales. Echa un vistazo a nuestro completo cuadro de accesorios para saber cuáles son).

Las misiones de los dominios del fal'Cie Titán son muy difíciles así que deberás subir a los personajes de nivel para poder acabarlas. Si insistes y realizas las misiones una y otra vez conseguirás que los enemigos de esta zona te den las armas definitivas. El neochú de la E1 te da Garra de Tigre para Vanille. El Zirnitra de la E2 te da Lanza Dragontina para Fang. El Raktavija de la E3 te da Malphas para Hope.

El Verdelet de la E4 te da Alderabán para Sazh. El Tirano de la E5 te da Organix para Light. Se activa en la vereda del viento. Como botín 7 aceleradores de partículas, el título prensametales y el arma para Light Organix. El Humbaba de la E6 te dará Rueda de Muerte al morir, el mejor arma para Snow. Si sigues el camino A1 (2.700 pc), B1 (13.000 pc), C2 (9.400 pc), D2 (entre 43.400 y casi 60.000) y E3 (25.000 pc) te harás entre 80.000 y 100.000 pc como poco. Si usas Huevo Nutritivo conseguirás el doble.

OTRAS ZONAS DE INTERÉS

→ NUEVOS ÍTEMS

Además de estas nuevas zonas, con nuevos enemigos, se abrirá algún nuevo camino en zonas ya visitadas al completar determinadas misiones. Por ejemplo, en los Túneles Mah'habara **tras completar la misión 30 del Sifax se abrirá una compuerta con 2 nuevos cofres (15)**, uno con 2 aceleradores de partículas y el otro con 4 conductores perfectos. Ve a la Torre de Taejin. Para poder acceder a la misión "El cantor enclaustrado" tendrás que mover las paredes de la torre para que el ascensor central pueda pasar por todos los niveles. Para ello debes activar el coloso de la séptima planta **lo que te dará acceso a un suculento cofre con Buena Elección (16)**. Y eso es todo. Echa un ojo al resto de secciones para conseguir el 100% del juego y ser un experto en Paals.

NUEVOS MONSTRUOS

CACTILIO

- VITALIDAD: 777.777
- RESISTENCIA A CADENA: 77
- PUNTO DE ATURDIMIENTO: 777%
- RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS MENOS LAXUS
- BOTÍN: PLUMA DE CHOCOBO
- BOTÍN RARO: CACTILIO DE JUGUETE
- VULNERABLE: A PIRO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
- DÓNDE ESTÁ: EL 1º TE ESPERA EN JUNTO A LOS QUELÓNIDOS

ENCONTRAR EL PRIMER CACTILIO NO ES FÁCIL. Debes subir por las colinas junto a la zona de los quelónidos. Puedes esquivarlos si aún no puedes con ellos ya que están quietos. Pese a su aspecto jocoso los cactilios son huesos duros de roer. Tienen un porcentaje de aturdimiento muy alto y no hay nada que puedas hacer para debilitarlos. La mejor estrategia es ponerle Laxus, aprovechar para ponerte todos los estados beneficiosos que puedas y lanzarte a por ellos como loco.



SHAOLONG GUI

- VITALIDAD: 10.800.000
- RESISTENCIA A CADENA: 40
- PUNTO DE ATURDIMIENTO: 500%
- RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR, AMNESIA Y MUERTE
- BOTÍN: PEPITA DE ORO
- BOTÍN RARO: MATERIA OSCURA
- VULNERABLE: NINGUNO
- DÓNDE ESTÁ: ESTEPA

CUANDO HAYAS DERROTADO AL RONIN CAÍDO de la misión 51 en la quebrada, los adamanquelis y adamantaimais se cambiarán por estas versiones más poderosas. El Shaolong Gui tiene una vitalidad apabullante. Al empezar la batalla (si no has usado vapores) usa a inspiradores, luego ponle freno, antiescudo, aquiles y maldición para poder aturdirle más fácilmente. Usa luego a castigadores equipados con Guantes de Genji y con paciencia acabarás con él.



CACTILIOTE

- VITALIDAD: 777.777
- RESISTENCIA A CADENA: 87
- PUNTO DE ATURDIMIENTO: 777%
- RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS MENOS LAXUS
- BOTÍN: PLUMA DE CHOCOBO
- BOTÍN RARO: CACTILIO DE JUGUETE
- VULNERABLE: A PIRO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
- DÓNDE ESTÁ: NO ATAQUES AL CACTILIO AL INICIO

NO TE VUELVAS LOCO BUSCÁNDOLOS. Para luchar con ellos sólo tienes que dejar tranquilo a un cactilio al inicio de un combate. Evolucionará a este nuevo tipo de Cactilio, más grande, más agresivo, más poderoso y sobretodo más resistente. Usa la misma estrategia que con el cactilio y ten en cuenta que sin un luchador con la habilidad extra aturdidor te será casi imposible aturdirle, así que cuando aumentes la cadena a 300 o 400% usa al menos un castigador para ir restándole energía.



ADAMANTAIMAI

- VITALIDAD: 5.343.000
- RESISTENCIA A CADENA: 100
- PUNTO DE ATURDIMIENTO: 500%
- RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS MENOS MALDICIÓN
- BOTÍN: LINGOTE DE PLATINO
- BOTÍN RARO: TRAPEZOEDRO
- VULNERABLE: NINGUNO
- DÓNDE ESTÁ: ESTEPA Y EDÉN

LOS ADAMANTAIMAI son enemigos muy resistentes. Usa formaciones especializadas (como asura, cerbero...). Ponle anticoraza y antiescudo a cada una de las patas y acaba con ellas para poder tumbarle. En ese momento no sólo podrás aturdirle sino que le podrás poner anticoraza y antiescudo (entre otros) al propio Adamantaimai. Lleva la barra de aturdimiento hasta 999% y ataca luego con 3 castigadores. Repite la operación un par de veces y habrás conseguido derrotarle.





NUEVOS MONSTRUOS

ANFISBENA

- **VITALIDAD:** 360.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 20
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 350%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, MALDICIÓN Y LAXUS
- **BOTÍN:** ALA ARRANCADA
- **BOTÍN RARO:** ALA MONSTRUOSA
- **VULNERABLE:** RAYO Y AIRE. INMUNE A TIERRA
- **DÓNDE ESTÁ:** ESTEPA Y GRAN ACANTILADO DE TAEJIN

LAS ANFISBENAS no te supondrán ningún problema comparadas con los otros monstruos de estas páginas pero aún así se trata de uno de los enemigos más duros a los que puedes enfrentarte cuando eres un recién llegado en Paals. Para sobrevivir a la batalla en ese momento necesitarás un grupo con al menos un protector (mejor si son 2) y 2 sanadores. Será una batalla larga pero vencerás. Si tu grupo está evolucionado será una batalla muy facilona, el aperitivo de una Zirnitra.



DON CACTILIO

- **VITALIDAD:** 777.777
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 777%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS LAXUS
- **BOTÍN:** PLUMA DE CHOCOBO
- **BOTÍN RARO:** CACTILIO DE JUGUETE
- **VULNERABLE:** PIRO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
- **DÓNDE ESTÁ:** NO ATAQUES AL CACTILIOTE AL INICIO

SI DEJAS TRANQUILO AL CACTILIOTE AL INICIO DEL COMBATE evolucionará a esta nueva forma. Además de ser más poderoso utilizará nuevos ataques como 1000 espinas, que pueden ser bastante molestos. Necesitarás un equipo bastante evolucionado y la habilidad de aturdidor para conseguir 5 estrellas. Protege a tu equipo con habilidades defensivas para poder aguantar los envites de Don Cactilio. Usa castigadores para acabar con él aunque todavía no esté aturdido.



CACTILIO EN FLOR

- **VITALIDAD:** 123.750
- **RESISTENCIA A CADENA:** 11
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 111%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS LAXUS
- **BOTÍN:** COLA DE CHOCOBO
- **BOTÍN RARO:** CINTA
- **VULNERABLE:** PIRO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
- **DÓNDE ESTÁ:** QUEBRADA DE LA CASTA, VEREDA DEL FUEGO (D2)

SON LOS ENEMIGOS MÁS GRATIFICANTES DE TODO EL JUEGO ya que las batallas son muy cortas y las recompensas tanto en PC como en ítems muy jugosas. Te darán cinta si obtienes un buen resultado, te equipas con sabia elección y tienes algo de suerte. Necesitas un equipo muy evolucionado y equiparte además con paños madrugadores, tempraneros, botines raudos y cualquier combinación que acelere el BTC de tus luchadores y se convertirá en un auténtico festín.



LONG GUI

- **VITALIDAD:** 16.200.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 700%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS FRENO
- **BOTÍN:** LINGOTE DE PLATINO
- **BOTÍN RARO:** TRAPEZOEDRO
- **VULNERABLE:** NINGUNO
- **DÓNDE ESTÁ:** ESTEPA

EL LONG GUI ES EL REY DE LOS QUELÓNIDOS. A su asombrosa vitalidad se unen unos ataques devastadores de tierra y artema que pueden acabar con todo tu grupo (aunque sea potente). Equípate con los mejores accesorios que tengas (entre ellos guantes de genji y protección contra tierra y ataques mágicos). Usa a 3 protectores cuando lance artema. Acaba con sus patas usando antiescudo y anticoraza y no dudes en usar ultracura o un eidolón si estás a punto de sucumbir.



Hay 4 niveles de dificultad clasificados por colores. Van desde el azul, que es el más difícil, hasta el naranja, el más asequible.

DIFICULTAD A · DIFICULTAD B · DIFICULTAD C · DIFICULTAD D

Misiones de Caza

Repartidas por todo Paals hay 64 efigies que te dan acceso a misiones de caza con jugosas recompensas. Aquí tienes todo lo necesario para lograr la victoria.

1 - EL JÚBILO DEL VIAJERO/ ECTOFLÁN

- **VITALIDAD:** 133.200
- **RESISTENCIA A CADENA:** 10
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 600%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** LAXUS Y ANTICORAZA.
- **BOTÍN:** GELATINA TURBIA/ GELATINA ENIGMÁTICA
- **VULNERABLE:** RAYO E INMUNE ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** FAJA ENERGÉTICA/ ALMA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** A LA ENTRADA DE LA ESTEPA
- **DESBLOQUEO:** NINGUNO

DIFICULTAD D Siendo el primer objetivo de la caza no te lo iban a poner difícil. Es un flan inmune a los ataques físicos (como la mayoría de ellos), pero que se aturde rápidamente si usas 2 ó 3 fulminadores al menos en tu formación lanzándole rayo constantemente. Pan comido.



2 - LA ESTRATAGEMA DEL CAZADOR/ URIDIMMU

- **VITALIDAD:** 45.900
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** FRENO Y BIO
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO / COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** RAYO
- **RECOMPENSA:** COBALTITA/ CARCASA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 1

DIFICULTAD D Es del tipo huargo salvaje, más resistente que los 4 Gorgonops que le acompañan. Para conseguir las preciadas 5 estrellas debes atacar desde el principio con 3 castigadores, como mucho un fulminador para lanzarle rayo a él, y hielo a los débiles Gorgonops. Si pierdes el tiempo poniéndote prisa u otros estados beneficiosos no te dará tiempo. Los golpes circulares de tus luchadores acabarán con los Gorgonops sin darte casi cuenta. Un buen equipo para esta batalla es Light, Fang y Hope.





3 - LOS REMOTOS MONTES DE YASCHAS/ UGARURUMMU

- **VITALIDAD:** 282.960
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 210%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y FRENO
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO/ COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** HIELO, AIRE E INMUNE A RAYO
- **RECOMPENSA:** ARO DE PLATINO/ ALMA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 2

DIFICULTAD D El gigantesco Ugarurummu te espera en la llegada a los montes. Es una batalla muy fácil sí, como te aconsejamos, has completado la historia. Empieza con 3 fulminadores y en cuanto lo aturdas pasa a 2 castigadores y 1 fulminador. Pasa del veneno.



4 - LA TRISTEZA DEL ASPIRANTE A HÉROE/ ADRO

- **VITALIDAD:** 21.600
- **RESISTENCIA A CADENA:** 75
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 110%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERO RASGADO/ CUERO ATERCIOPELADO
- **VULNERABLE:** ABSORBE AIRE
- **RECOMPENSA:** COLLAR DE PERLAS/ ALMA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** MONTES YASCHAS, ALTOS DE TSUBADDRAN
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 2

DIFICULTAD D Esta misión es una teleefigie, así que te servirá para poder teletransportarte. El Adro está en el precipicio celestial. Aparecerá señalado en el mapa (como todos los objetivos de las misiones secundarias, por lo que no tiene dificultad encontrarlos) con una estrella, así que ve a por él. El Adro puede invocar a otros colegas y además estará acompañado de 2 Verdelets, que pueden invocar al Ugarurummu, así que céntrate en acabar con los Verdelets primero y ve luego a por los Adros.





5 - REENCUENTRO TRÁGICO/ EDIMMU

- **VITALIDAD:** 116.640
- **RESISTENCIA A CADENA:** 70
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 300%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** LAXUS, MUERTE Y BIO
- **BOTÍN:** PAÑO TEMPRANERO/ BOTAS ESCURRIDIZAS
- **VULNERABLE:** INMUNE A TIERRA, ATAQUES ELEMENTALES Y FÍSICOS 1/2 DE DAÑO
- **RECOMPENSA:** DIVISA DE BRUJO/ ALMA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** MONTES YASCHAS, PRECIPICIO CELESTIAL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 3

DIFICULTAD D El Edimmu te espera en las Hoces de Sumitra en los propios montes. Es un Cie´th volador (uno de los 6 martirios) que esquiva bastante tus ataques. Empieza con 3 fulminadores y cuando le aturdas pasa a 2 castigadores y tendrás las 5 estrellas en la mano. No es mala idea repetir esta misión varias veces para hacerte con alguno de sus valiosos botines: el paño tempranero o las botas escurridizas.



6 - EL LU'CIE VUELVE A CASA/ ÍDOLO MUNCHKIN

- **VITALIDAD:** 90.720
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 250%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO/ CUERNO BESTIAL
- **VULNERABLE:** HIELO, AIRE E INMUNE A RAYO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 3

DIFICULTAD C Es una teleefigie. Al Ídolo Munchkin le acompañan 4 Munchkins normales. La formación ideal para esta batalla son 2 castigadores y un fulminador. El único problema que te puede dar esta batalla es equivocarte en a quién debes atacar en primer lugar. Mejor acaba con los Muchkins antes para evitar sus molestos ataques, que no te restan mucha energía, pero que entorpecerán los ataques de tus luchadores. Luego céntrate en el Ídolo Munchkin y acabarás la batalla fácilmente. No necesitarás sanarte.





7 - EL INVASOR/ BITUITOS

- **VITALIDAD:** 324.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 380%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, DOLOR, AMNESIA Y LAXUS
- **BOTÍN:** TETRACORONA/ TETRATIARA
- **VULNERABLE:** ATAQUE MÁGICO, 1/2 DE DAÑO ATAQUES ELEMENTALES Y FÍSICOS. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** DESBLOQUEAS LA TIENDA MATERIALES PLUS ULTRA/ ALMA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** MONTES DE YASCHAS, PADDRA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETAR LA MISIÓN 3

DIFICULTAD C Bituitos es otro de los 6 martirios. Con un equipo bien evolucionado no tendrás problemas. Es un Cie´th volador al que le sientan de muerte el hechizo ruina lanzado por castigadores y los fulminadores. Al acabar con él verás una intrigante escena que no solucionarás hasta el final del juego, así que no te obsesiones. Si tienes problemas con la batalla, equípate con accesorios anti rayo.



8 - VIVIR/ RAKSHASA

- **VITALIDAD:** 162.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 90
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 185%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** HUESO QUEBRADO/ HUESO ANTIGUO
- **VULNERABLE:** A RAYO. AIRE MITAD DE DAÑO
- **RECOMPENSA:** BUENA ELECCIÓN/ CARCASA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** VALLE CENTRAL, CAMPAMENTO BASE
- **DESBLOQUEO:** COMPLETAR LA MISIÓN 5

DIFICULTAD C Es una valiosa teleefigie que te ahorrará mucho tiempo en ir de un lado a otro. Viene acompañado de 3 flanes. Acaba con ellos primero (con ataque implacable) para evitar que se fusionen en un flan mediano y para reducir el número de ataques. Si llevas a Fang te será muy útil lanzarle freno al Rakshasa. La recompensa Buena elección es uno de esos ítems que debes equiparte al instante para obtener más objetos tras la batalla. No lo transformes en Sabia elección hasta que no tengas otro Buena elección y puedas compatibilizarlos.





9 - RESIGNACIÓN/ BÉGIMO KÁISER

- **VITALIDAD:** 196.560
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 500%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, DOLOR, AMNESIA, ANTICORAZA Y ANTIESCUDO
- **BOTÍN:** UÑA SUCIA/ PEZUÑA DE FAUNO
- **VULNERABLE:** A TIERRA, ABSORBE RAYO, INMUNE A AIRE.
- **RECOMPENSA:** RODOCROSITA/ ALMA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 4

DIFICULTAD C Es una teleefigie. Nada más empezar, ponle freno con Fang para recibir menos ataques. Eso te dará unos turnos más que supondrán la diferencia. Se comporta igual que un Rey Bégimo, así que en cierto punto se pondrá a 2 patas, recuperará toda su energía y realizará ataques mucho más poderosos. Sánate cuando sea necesario y ataca con un obstructor otra vez para debilitarle al máximo.



10 - LA ÚLTIMA ESPERANZA/ ESPARTANO

- **VITALIDAD:** 270.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 400%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO
- **BOTÍN:** CIRCUITO ANALÓGICO/ VÁLVULA MARIPOSA
- **VULNERABLE:** TIERRA, AGUA Y RAYO. MITAD DE DAÑO ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** SUPERCONDUCTOR X4/ COJINETE AXIAL X
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 5

DIFICULTAD C Te estará esperando tras el Bégimo y el Megistotherium que se pelean de camino a los Túneles Mah´habara. Si no tienes a los personajes evolucionados, puede que te resulte difícil acabar con él. Si ves que no logras la victoria siguiendo una estrategia ofensiva, pon un protector y un sanador en tu formación y se paciente. Si los tienes con buen nivel usa fulminadores y algún castigador y sánate cuando te veas muy apurado. En cualquiera de las dos opciones es básico que hechices al Espartano con freno para tener una batalla más tranquila.





11 - LA ARROGANCIA DEL VALIENTE/ ADRO

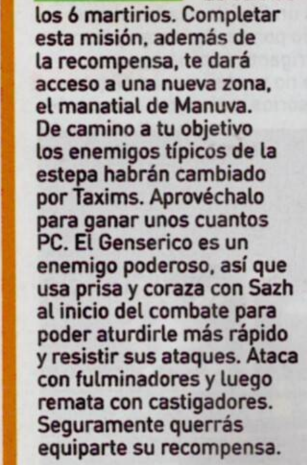
- **VITALIDAD:** 21.600
- **RESISTENCIA A CADENA:** 75
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 110%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERO RASGADO/ CUERO ATERCIOPELADO
- **VULNERABLE:** ABSORBE AIRE
- **RECOMPENSA:** ANILLO DE FRÍO X2/ CARCASA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTOS SEPTENTRIONALES

DIFICULTAD C Esta nueva misión se activa en la estepa, cerca de la zona donde están los Quelónidos. En principio puede parecer una batalla muy fácil, pero en realidad son 4 Adros y 2 Verdelets juntos, aunque a estas alturas (si has seguido nuestros consejos, claro) no serán un problema. Si quieres acabar con 5 estrellas tendrás que utilizar 2 castigadores desde el inicio. Recuerda que debes acabar cuanto antes para que los Verdelets no invoquen a Flanes medianos.



12 - EL SUPRESOR/ GENSERICO

- **VITALIDAD:** 702.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, AQUILES, DOLOR, AMNESIA, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** BRAZAL DE LUCHA/ CINTO NEGRO
- **VULNERABLE:** FUEGO, AGUA, RAYO, HIELO, VIENTO Y TIERRA. 1/2 DE DAÑO ATAQUE MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** LAZO REAL/ ALMA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, VALLE MARCHITO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LAS MISIONES 5 Y 7



DIFICULTAD C Es otro de los 6 martirios. Completar esta misión, además de la recompensa, te dará acceso a una nueva zona, el manatial de Manuva. De camino a tu objetivo los enemigos típicos de la estepa habrán cambiado por Taxims. Aprovéchalo para ganar unos cuantos PC. El Genserico es un enemigo poderoso, así que usa prisa y coraza con Sazh al inicio del combate para poder aturdirle más rápido y resistir sus ataques. Ataca con fulminadores y luego remata con castigadores. Seguramente querrás equiparte su recompensa.







13 - PROMESA ETERNA/ DUENDE JEFE

- **VITALIDAD:** 216.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 250%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO/ CUERNO DE COMEHOMBRES
- **VULNERABLE:** INMUNE A TIERRA. ATAQUES FÍSICOS 1/2 DE DAÑO
- **RECOMPENSA:** COBALTITA/ CARCASA DE BOM X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 12

DIFICULTAD C Es bastante fácil atacar a este grupo de 3 Duendes y un Duende Jefe por sorpresa. Si ves que no puedes usa un vapor evasivo y déjate de complicaciones. Empieza con la formación alianza tricolor. Uno de tus luchadores te sanará, otro atacará con magias y el otro lanzará antiescudo. También sería útil tener a Sazh en el grupo para ponerte prisa. Cambia a fulminadores y dales duro con magias.



14 - AL RESCATE DE LOS CHOCOBOS/ SAHUAGIN

- **VITALIDAD:** 64.800
- **RESISTENCIA A CADENA:** 25
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 220%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** ESCAMA HÚMEDA/ ESCAMA RIBEREÑA
- **VULNERABLE:** FUEGO Y RAYO. INMUNE A AGUA
- **RECOMPENSA:** RIENDAS GYSAHL/ CARCASA DE BOM X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, MESETA OCCIDENTAL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 13

DIFICULTAD C Los rivales te esperan en el Manantial de Manuva. Al llegar verás una escena e irás directo a la batalla sin poder guardar partida. A los 2 Sahuagines les acompañan 2 Gerobatrachus. Es una pelea bastante fácil si ya has completado la historia principal. Atacando a lo bestia con fulminadores y algún castigador será pan comido. La recompensa es poder usar por fin a los Chocobos. Sal de allí pitando montado en un Chocobo. Mira la sección paso a paso (páginas 6 a 9) para ver los nuevos lugares a los que puedes acceder.





15 - EL INTRÉPIDO DESAFIADOR/ DUENDE JEFE

- **VITALIDAD:** 216.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 250%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO/ CUERNO DE COMEHOMBRES
- **VULNERABLE:** INMUNE A TIERRA. 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** FÁCIL ELECCIÓN/ CARCASA DE BOM X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, TIERRAS CENTRALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 12

DIFICULTAD C Sólo puedes llegar en Chocobo. Le acompañan 5 Duendes, lo que hará que las acciones de tus luchadores se interrumpan con más frecuencia y sí tu grupo es débil tendrás que sanarte a menudo. Como recompensa, Fácil elección, un accesorio que sube los vapores que logras tras la batalla y que no debes modificar más allá del nivel estrella, pues se transforma en Buena elección.



16 - AUXILIO DE CHOCOBOS-RELEVO/ SAHUAGIN

- **VITALIDAD:** 64.800
- **RESISTENCIA A CADENA:** 25
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 220%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** ESCAMA HÚMEDA/ ESCAMA RIBEREÑA
- **VULNERABLE:** FUEGO Y RAYO. INMUNE A AGUA
- **RECOMPENSA:** RODOCROSITA/ CARCASA DE BOM X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIES ORIENTALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 12



Sólo puedes llegar en Chocobo. Se activa en la zona de los Cactilios junto a los Quelónidos. Es un buen grupo: a los 2 Sahuagines les acompañan 4 Temnospóndilos y 2 Gerobatrachus. La batalla es un poco larga, pero fácil. Acaba primero con los Temnospóndilos para evitar que invoquen a más Gerobatrachus (recuerda que la experiencia de enemigos invocados no cuenta). Sánate cuando sea necesario con un par de sanadores a la vez y, si tu grupo es muy débil, usa algún Eidolón, inspiradores o algún protector.





17 - VENGANZA DE UNA VIUDA/ATHANATOI

- **VITALIDAD:** 187.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 110%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** LAXUS, MALDICIÓN, BIO, AQUILES Y AMNESIA
- **BOTÍN:** BUJÍA/ COJINETE AXIAL
- **VULNERABLE:** INMUNE FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA, AIRE Y TIERRA
- **RECOMPENSA:** CONDUCTOR PERFECTO X3 / ELEMENTO PIEZOELÉCTRICO X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTOS SEPTENTRIONALES
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 12

DIFICULTAD B Despues de abrir la zona de los chocobos aparece esta teleefigie cerca del punto de guardado que va a los Túneles. La dificultad del Athanatoi reside en que tiene mucha resistencia a las cadenas. La clave está en ponerle antiescudo para poder aturdirle mucho más fácilmente. Luego ataca a saco con 3 fulminadores. Una vez aturdido es un rival bastante débil. Prisa también te ayudará.



18 - EL GUERRERO EXTRAVIADO/ ESPARTANO

- **VITALIDAD:** 270.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 400%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO
- **BOTÍN:** CIRCUITO ANALÓGICO/ VÁLVULA MARIPOSA
- **VULNERABLE:** TIERRA, AGUA Y RAYO. MITAD DE DAÑO ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** DIVISA DE BRUJO/ ELEMENTO PIEZOELÉCTRICO X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** MAH´HABARA, CAVERNA DEL CREPÚSCULO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 12

DIFICULTAD C Se activa en el centro de los Túneles. Es una telefigie. El Espartano viene con unos Hoplitas. Generalmente irías primero a por ellos, pero el Espartano no dejará de invocar más si no acabas con él. La experiencia de enemigos invocados no cuenta, así que es absurdo alargar la batalla. Ve primero a por el Espartano. Es bastante resistente, así que ponle antiescudo como mínimo y ataca con fulminadores para aturdirle. Pasa luego a castigadores y acaba con él. Te saldrá un nuevo fragmento de datos, "Paals, nuestro Señor".





19 - TRIÁNGULO AMOROSO ROTO/ URIDIMMU

- **VITALIDAD:** 45.900
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y FRENO
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO/ COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** RAYO E INMUNE A HIELO
- **RECOMPENSA:** COBALTITA/ CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** LAGO SULYYA, CUEVA NEBULOSA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 18

DIFICULTAD C Son de ese tipo de enemigos que en pequeños grupos o sin acompañar a enemigos más poderosos son pan comido. Es bastante fácil pillarlas por sorpresa, por lo que la batalla será fácil. Usa Piro+ contra las Orugas nada mas empezar y morirán casi todas. Si van acompañando a enemigos más fuertes, acaba con ellas primero y de esa forma te quitarás muchos turnos de golpes recibidos.



20 - PALABRAS POR DECIR / DUENDE JEFE

- **VITALIDAD:** 216.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 250%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO/ CUERNO DE COMEHOMBRES
- **VULNERABLE:** INMUNE A TIERRA. 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** RODOCROSITA/ CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, GRAN ACANTILADO
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD C Es una teleefigie. Si tratas de completar esta misión en tu primera visita a Paals pueden resultarte duros, ya que interrumpen las acciones de tus luchadores constantemente. Además tendrás que enfrentarte a alguna molesta Anfisbena por el camino. En ese caso trata de atacarles por sorpresa para quitarte unos cuantos Duendes antes de ir a por el Jefe. Si llegas a esta misión tras completar la historia y realizar las misiones anteriores te parecerán unos enemigos muy muy fáciles viniendo de lo que venimos. Ve a saco y la victoria será tuya.







21 - GUARDIÁN- MOLE FLEXIBLE/ GELATITÁN

- **VITALIDAD:** 679.140
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 300%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** ANTIESCUDO, FRENO, LAXUS, MALDICIÓN
- **BOTÍN:** GELATINA TURBIA/ GELATINA ENIGMÁTICA
- **VULNERABLE:** RAYO Y ABSORBE AGUA. 1/2 DE DAÑO FUEGO, HIELO Y ATAQUES FÍSICOS.
- **RECOMPENSA:** FAJA TEMPORAL/ CARCASA DE BOM X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, SEGUNDO NIVEL
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD C El Gelatitán tiene una vitalidad bastante alta y una buena resistencia a cadenas, así que si tus personajes no están muy evolucionados te vendrá bien algún vapor preventivo. Usa a Fang, Vanille y Sazh en el grupo. Al inicio pon a Sazh de inspirador para que te ponga prisa y algún beneficio más y dale con Fang y Vanille de obstructoras. Cuando tenga antiescudo pon un buen aquelarre y no te durará mucho.

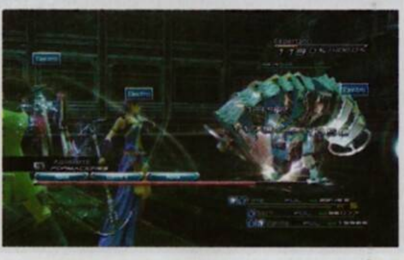


22- GUARDIÁN- CIBORG IMBATIBLE/ ESPARTANO

- **VITALIDAD:** 270.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 400%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO
- **BOTÍN:** CIRCUITO ANALÓGICO/ VÁLVULA MARIPOSA
- **VULNERABLE:** TIERRA, AGUA Y RAYO. MITAD DE DAÑO ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** ACELERADOR DE PARTÍCULAS X3/ BIOSENSOR X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, SEGUNDO NIVEL
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD C A este Espartano le acompañan 2 Crypkias, unos robots no muy poderosos pero molestos a los que puedes dejar inutilizados con laxus (aunque quizás pierdas demasiado tiempo haciéndolo). La mejor opción es pillarles por sorpresa e ir a saco a por ellos. Ten en cuenta que el Espartano invocará 5 Crypkias más cada vez que acabes con ellos, así que no pierdas el tiempo y ve directo a por el Espartano. A estas alturas es una batalla muy fácil con una recompensa muy jugosa: 3 aceleradores de partículas que te vendrán de perlas.





23 - GUARDIÁN- ARMADURA REPTANTE/ GRANGACH

- **VITALIDAD:** 242.550
- **RESISTENCIA A CADENA:** 85
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, ANTICORAZA, ANTIESCUDO, DOLOR, AMNESIA, MALDICIÓN Y LAXUS
- **BOTÍN:** CAPARAZÓN ROTO/ CARCASA ORGÁNICA
- **VULNERABLE:** FUEGO, RAYO Y ATAQUES FÍSICOS. 1/2 DE DAÑO HIELO, AGUA, AIRE Y TIERRA
- **RECOMPENSA:** BRAZAL DE GUERRA/CARCASA DE BOM X4
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, SEGUNDO NIVEL
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD B El Grangach es un enemigo bastante duro si tus personajes no están muy curtidos. Tiene una increíble resistencia a los ataques mágicos y hasta que no le quites la coraza es inmune a ataques físicos. Además, es invulnerable a casi todos los estados. Tan solo Aquiles te puede ayudar en esta batalla, Lánzaselo y será más vulnerable a las cadenas. Atúrdele con fulminadores y será historia.



24 - CUSTODIO- AGUIJÓN PENETRANTE/ MUSHUFUSHU

- **VITALIDAD:** 121.275
- **RESISTENCIA A CADENA:** 20
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 185%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, DOLOR, AMNESIA, ANTIESCUDO, LAXUS Y MALDICIÓN
- **BOTÍN:** COLA CAÍDA/ COLA BELLA
- **VULNERABLE:** ABSORBE FUEGO, HIELO, RAYO Y AGUA. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** SEMILLA DE DALIA LUNAR X6/SEMILLA DE DALIA LUNAR
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, QUINTO NIVEL
- **DÓNDE ESTÁ:** COMPLETA DE LA 21 A LA 23

DIFICULTAD B Este veloz succionador viene acompañado de 2 Yakshini que te entorpecerán bastante. Acaba primero con ellos usando fulminadores y ve luego a por el Mushufushu. Esquiva muchos de nuestros ataques y se refuerza con estados beneficiosos como prisa o velo gracias a sus compañeros. Eso puede hacer que interrumpa demasiado tus ataques, así que ponte prisa y ,sí puedes, ponle anticoraza para hacer el combate mucho más rápido y conseguir 5 estrellas, sobre todo si usas un buen castigador como Fang.





25- CUSTODIO-MALDICIÓN ALADA/ VETALA

- **VITALIDAD:** 480.249
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** ANTIESCUDO, FRENO, DOLOR, AMNESIA, MALDICIÓN, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** LÁGRIMA CRISTALIZADA/ LÁGRIMA DE REMORDIMIENTO
- **VULNERABLE:** INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** COBALTITA/ ALMA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, SEXTO NIVEL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LAS MISIONES 21 A 23

DIFICULTAD B El Vetala puede ser un auténtico incordio y puede llegar a desesperarte si tratas de acabar esta misión sin haber acabado antes todas las batallas de anteriores capítulos. El problemas es que usa una barrera física que nos impide usar castigadores. Además es bastante resistente. Usa fulminadores con prisa para aturdirle y cuando lo hagas, ponle al menos anticoraza para conseguir 5 estrellas.



26- CUSTODIO-ALARIDO PAVOROSO/ PENANGALÁN

- **VITALIDAD:** 252.252
- **RESISTENCIA A CADENA:** 90
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 230%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS
- **BOTÍN:** PAÑO TEMPRANERO/ BOTAS ESCURRIDIZAS
- **VULNERABLE:** A ATAQUES MÁGICOS. INMUNE A TIERRA.
- **RECOMPENSA:** ARO DE DIAMANTE/ ALMA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, QUINTO NIVEL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LAS MISIONES 21 A 23

DIFICULTAD B El Penangalán está protegido por un nutrido grupo de molestos Chonchones. Menos mal que son muy debiluchos (el hechizo Ruina+ les sentará de muerte), así que acaba primero con ellos. Así conseguiremos centrarnos en el objetivo y hacer la batalla más rápida. Cuando hayas acabado con todos sana a tu grupo. De este modo conseguirás que aguanten hasta el final de la batalla y podrás conseguir 5 estrellas. Atácale con fulminadores y algún castigador (si lo tienes con buen nivel) y no te durará mucho.





27- EL CANTOR ENCLAUSTRADO/ MITRÍDATES

- **VITALIDAD:** 1.5878.600
- **RESISTENCIA A CADENA:** 55
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 500%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS
- **BOTÍN:** TETRACORONA/ TETRATIARA
- **VULNERABLE:** FUEGO, HIELO, AGUA Y AIRE. INMUNE A RAYO Y TIERRA. 1/2 DE DAÑO ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** ANILLO PÍRICO/ ALMA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TORRE DE TAEJIN, ATALAYA EVADIDA
- **DESBLOQUEO:** DERROTA A DAHAKA

DIFICULTAD B Sólo puedes luchar contra este martirio si bajas desde el último nivel de la Torre Taejin hasta el primero directos en el ascensor central. Para ello tienes que examinar el coloso del séptimo nivel. Además, se abrirá un camino hasta el ascensor con un cofre con buena elección. Cuando bajes la música del ascensor le hará salir. Es bastante resistente, ponte prisa y dale con fulminadores a saco.



28- PLAN DE RECONSTRUCCIÓN DE OERBA/ GEROBATRACHUS

- **VITALIDAD:** 35.100
- **RESISTENCIA A CADENA:** 10
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 300%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** FLUIDO CURIOSO/ FLUIDO INEFABLE
- **VULNERABLE:** FUEGO Y TIERRA. ABSORBE HIELO Y AGUA
- **RECOMPENSA:** GUANTES DE GOLIAT/ CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** OERBA, ANTIGUO POBLADO
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD C Te esperan en el propio Oerba junto a la Asamblea. El único problema que te puede dar esta sencilla batalla es que tus personajes sean unos debiluchos. Si lo son, para conseguir 5 estrellas contra este numeroso grupo de anfibios debes usar a Fang como obstructora (para mermar su resistencia), Sazh como fulminador (para aturdirles) y Light como castigadora (que rematará la faena). En cambio, si tu grupo está evolucionado ataca sin piedad con 2 castigadores y un fulminador sin parar a sanarte y todo será fácil.







29 - DUDAS SOBRE UN GRAN PROPÓSITO/ JUGGERNAUT

- **VITALIDAD:** 1.584.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** LAXUS, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** TUBO DE CARBONO/ ACELERADOR DE PARTÍCULAS
- **VULNERABLE:** 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS Y ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** URANINITA/BOBINA MOEBIUS X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** TÚNELES DE MAH´HABARA, BOCA DEL INFIERNO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 20

DIFICULTAD B Se activa en los Túneles de Mah´habara, en la boca del infierno junto a un cofre del final del camino. Vuelve al acantilado de la Torre Taejin y ve a por él. Usa inspiradores al inicio para ponerte prisa, pasa a obstructores para ponerle antiescudo y anticoraza (es una batalla larga, así que asegúrate de ponérselos). Si usas un vapor evasivo para empezar con aturdimiento conseguirás 5 estrellas seguro.





30 - EL PRECURSOR/ SIFAX

- **VITALIDAD:** 2.024.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 70
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, AMNESIA, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** NINGUNO/NINGUNO
- **VULNERABLE:** AIRE
- **RECOMPENSA:** URANINITA/ ALMA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, VIEJA VÍA DE HAERII
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL LAGO SULYYA

DIFICULTAD B Sólo se puede acceder a ella con un Chocobo. Se activa en la barrera que impide el paso a Haerii. Elimina al Sifax en la mina olvidada de los túneles Mah´habara. Tendrás que matar a un buen número de Numidios durante la batalla, unos Cieth murciélago que son flojuchos. Después aparecerá Sifax, de aspecto débil pero resistente. Además, puede invocar a otros Numidios, así que cuando salga vete a por él directo. Tras la pelea podrás coger 2 cofres, uno con 4 conductores perfectos y el otro con 2 aceleradores de partículas.





31 - REMEDIO PARA LA INDOLENCIA/ ATHANATOI

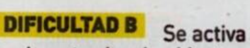
- **VITALIDAD:** 187.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 110%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** LAXUS, MALDICIÓN, BIO, AQUILES Y AMNESIA
- **BOTÍN:** BUJÍA/ COJINETE AXIAL
- **VULNERABLE:** INMUNE FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA, AIRE Y TIERRA
- **RECOMPENSA:** CONDUCTOR PERFECTO X3 / OSCILADOR DE CRISTAL X2
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, RUINAS DE HAERII
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 30

DIFICULTAD B Es la telefigie de las Ruina Haerii. El problema del Anathoi es que es muy resistente e inmune a las magias elementales, por lo que es muy difícil de aturdir. Además, le acompañan 3 larvas. Acaba con ellas primero (usando ruina y ruina+), ponte prisa, al Athanatoi antiescudo como mínimo y lánzate al ataque. La mejor opción (como siempre que puedas) es atacar por sorpresa.



32 - LOS LAZOS DE LA FAMILIA LU´CIE/ AMÁM

- **VITALIDAD:** 446.250
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 270%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y DOLOR
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO/ COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** HIELO Y TIERRA. INMUNE A RAYO Y AIRE
- **RECOMPENSA:** HEBILLA DE CRISTAL/ CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** VALLE CENTRAL, PASO DEL VALLE
- **DESBLOQUEO:** LLEGANDO A LOS TÚNELES DE MAH´HABARA



DIFICULTAD B Se activa en la entrada a los Montes Yaschas. La verás nada más entrar. El Amam está esperándote en uno de los estanques. Es una especie de Gorgonops (lobo) con 446250 de vit, vulnerable a frío, tierra y bastante más resistente que sus colegas. Te lanzará ominus para inducirte maldición (lo que interrumpirá tu acciones), pero aún así es una batalla bastante sencilla, porque nosotros somos fuertes y él es uno sólo. Ponte prisa, atúrdele con fulminadores y luego dale con los castigadores cuando el porcentaje de aturdimiento este bastante alto.





33 - SENTIMIENTOS DE PADRE/ ADAMANQUELIS

- **VITALIDAD:** 956.250
- **RESISTENCIA A CADENA:** 25
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 450%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** ORO EN POLVO / HIHIIROKANE
- **VULNERABLE:** A HIELO. 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** CAPA BLANCA / CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, RUINAS DE HAERII
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 30

DIFICULTAD B Se activa en las ruinas Haerii. Para esta batalla necesitas preparación. Usa accesorios que te protejan contra dolor, amnesia y tierra. Ponte prisa y todos los estados beneficiosos que puedas al inicio y usa 2 sanadores como mínimo cuando lo necesites. También te vendrá bien algún protector. Usa anticoraza, antiescudo y Aquiles, atúrdele con fulminadores y dale duro con castigadores.



34 - LA OVEJA NEGRA/ ZENOBIA (TOMBERI)

- **VITALIDAD:** 742.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 66
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 666%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, AMNESIA Y MALDICIÓN
- **BOTÍN:** PLUMA DE CHOCOBO / FIGURA DE TOMBERI
- **VULNERABLE:** A TIERRA. 1/2 DE DAÑO AGUA, ATAQUES FÍSICOS Y ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** BOTAS DE HERMES / ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ATAJO A LAS RUINAS
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 30

DIFICULTAD B Acércate a tu objetivo y saltará una escena en la que ¡un Tomberi! acaba con tu enemigo de un plumazo. Ahora hay que eliminar al Tomberi. Es muy parecido a un Cactilio, ya que tiene una barra de aturdimiento casi imposible de alcanzar, aunque este es vulnerable a más estados alterados. Usa galima para ponerte prisa (como poco) y ponerle Anticoraza, Antiescudo, Bio y Aquiles al Tomberi y luego ataca con fulminadores. Cuando el aturdimiento esté por 300% o un poco más, pasa a una formación con un castigador y dale duro. Será pan comido.





35 - CICLO DE ALMAS- PORTAL AL TORRENTE / GRANGACH

- **VITALIDAD:** 242.550
- **RESISTENCIA A CADENA:** 85
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, ANTICORAZA, ANTIESCUDO, DOLOR, AMNESIA, MALDICIÓN Y LAXUS
- **BOTÍN:** CAPARAZÓN ROTO / CARCASA ORGÁNICA
- **VULNERABLE:** FUEGO, RAYO Y ATAQUES FÍSICOS. 1/2 DE DAÑO HIELO, AGUA, AIRE Y TIERRA
- **RECOMPENSA:** BANDA DE BRUJA / CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA DE LA CASTA, CUESTA DE LA BÚSQUEDA
- **DESBLOQUEO:** DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD C. ZONA A1 Puede que el Grangach fuera un enemigo temible cuando te topaste con él por primera vez en la Torre de Taejin cumpliendo las misiones de los colosos. Hoy por hoy es un rival de lo más sencillo. Ponte prisa (o usa ítems como botines raudos que te la pongan al inicio) y ataca con fulminadores tras haberle puesto aquiles. Luego dale con castigadores y te durará poco más de un minuto.



36 - SOMBRAS DEL CICLO/ AMAM

- **VITALIDAD:** 446.250
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 270%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y DOLOR
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO / COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** HIELO Y TIERRA. INMUNE A RAYO Y AIRE
- **RECOMPENSA:** URANINITA/ CARCASA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, INTERSECCIÓN PRIMIGENIA, A1
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 35

DIFICULTAD C. B1 La clave para acabar este combate con 5 estrellas es usar 2 inspiradores y 1 obstructor al inicio. Mientras le pones anticoraza, freno y antiescudo a los 2 Amams, Sazh te pondrá Don de Frío (básico para acabar rápido). Cuando lo hayas conseguido (insiste todo lo que debas) pasa a 2 fulminadores y un castigador (2 si tienes buenos castigadores en tu grupo como Fang o Light). De otra manera las magias Rayo de los Amams le recargarán casi más energía de la que le quitas y la batalla se hará eterna.





37 - LUCES DEL CICLO / RAFLESIA

VITALIDAD: 127.500	**VULNERABLE:** A FUEGO Y TIERRA. INMUNE A ATAQUES MÁGICOS. ABSORBE HIELO, RAYO, AGUA Y AIRE
RESISTENCIA A CADENA: 75	**RECOMPENSA:** COLGANTE DE ESTRELLA / CARCASA DE BOM X5
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 350%	**DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, INTERSECCIÓN PRIMIGENIA
RESISTENCIA A ESTADOS: LAXUS Y ANTIESCUDO	**DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 35
BOTÍN: ACEITE VISCOSO / ACEITE MÍSTICO	

DIFICULTAD C. B2 Las Raflesias son un nuevo tipo de orugas más resistentes. Son muy fáciles de eliminar, aunque no lo es tanto conseguir las 5 estrellas. Es bastante fácil sorprenderlas por la espalda, así que empieza por eso como poco. Tus fulminadores y un castigador harán el resto. Si tienes un grupo muy evolucionado y empiezas con prisa (con 3 botines raudos) también lograrás 5 estrellas.



38 - MELODÍA LUNAR / VERDELET

VITALIDAD: 38.880	**VULNERABLE:** INMUNE A FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA Y TIERRA. ABSORBE AIRE
RESISTENCIA A CADENA: 99	**RECOMPENSA:** ARO DE DIAMANTE / CARCASA DE BOM X5
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 103%	**DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VALLE DE LAS SOMBRAS
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO	**DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 37
BOTÍN: CUERO RASGADO / CUERO ATERCIOPELADO	

DIFICULTAD B. C1 Los 2 Verdelets y el Adro de esta misión son muy facilones, sobre todo para grupos evolucionados. El problemas es que casi con toda probabilidad, si tu grupo es débil, invocarán a un temible Juggernaut (mira en la misión 29 para ver como acabar con él). Y no es que pueda acabar con tu grupo, sino que aumentará mucho el tiempo de batalla y no conseguirás 5 estrellas, además de no llevarte nada de experiencia por derrotarle. Para evitarlo usa un vapor evasivo o vuelve con un grupo de castigadores de buen nivel.





39 - MELODÍA ESTELAR / OCHÚ

VITALIDAD: 892.500	**VULNERABLE:** A FUEGO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
RESISTENCIA A CADENA: 95	**RECOMPENSA:** ANILLO TELÚRICO / SEMILLA DE DALIA LUNAR X2
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 888%	**DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VALLE DE LAS SOMBRAS / VALLE DE LAS LUCES
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR Y AMNESIA	**DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 36 O 37
BOTÍN: COLA DE CHOCOBO / PÉTALOS LUMINOSOS	

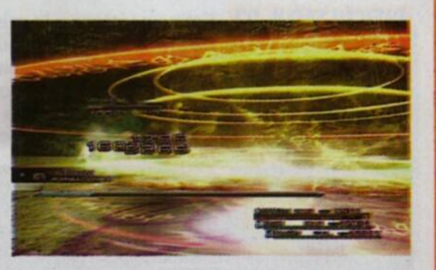
DIFICULTAD C. C2 El Ochú puede ser un rival imposible para grupos débiles. La clave está en esperar a que los inspiradores te pongan Don de Fuego (si no lo manejas tú como líder) y ponerle anticoraza al Ochú. Pasa de los molestos Microhús, ya que el Ochú invocará a más y sánate después de que te lance su bramido. Acaba con él con castigadores y a continuación con los molestos y pesados Microchús.



40 - MELODÍA SOLAR / VERDELET

VITALIDAD: 38.880	**VULNERABLE:** INMUNE A FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA Y TIERRA. ABSORBE AIRE
RESISTENCIA A CADENA: 99	**RECOMPENSA:** AMULETO FIRME / CARCASA DE BOM X5
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 103%	**DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VALLE DE LAS LUCES
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO	**DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 37
BOTÍN: CUERO RASGADO / CUERO ATERCIOPELADO	

DIFICULTAD B. C3 Si tus personajes están evolucionados, sobre todo los castigadores, te resultará una de las batallas más fáciles de la Quebrada. El problema, como en la misión 38, es que no puedas acabar con ellos antes de que invoquen refuerzos, en este caso Bégimos. Equípate con botines raudos, paños tempraneros y paños madrugadores para empezar como un vendaval. Si tu grupo es débil y no puedes con ellos, antes de nada usa un vapor evasivo y no tendrás excusa. Si no tienes, compra alguno en brebajes Edén.







41 - VERDAD DE LA TIERRA-RENCOR / TOMBERI

- **VITALIDAD:** 742.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 66
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 666%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, AMNESIA Y MALDICIÓN
- **BOTÍN:** PLUMA DE CHOCOBO / FIGURA DE TOMBERI
- **VULNERABLE:** A TIERRA, 1/2 DE DAÑO AGUA, ATAQUES FÍSICOS Y ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** DIPLOMA MÉDICO / FIGURA DE TOMBERI
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, SENDA DE LA LUNA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 38

DIFICULTAD A. D1 Para ganar esta dura batalla necesitas accesorios como cinta o efigie de la diosa, que te protegen contra estados alterados. Luego debes atacarles por sorpresa (con vapor o tú mismo). Debes acabar con 2 de los Tomberis en ese inicio de batalla, así que si te pones un vapor tónico te ahorras usar inspiradores y puedes empezar a saco para quitártelos de en medio. El que quede será pan comido.



42 - VERDAD DEL FUEGO- PUÑO DE VAJRA / CAPITÁN ESPANTAJO

- **VITALIDAD:** 792.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 20
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO / CUERNO INFERNAL
- **VULNERABLE:** FUEGO Y A TIERRA. INMUNE A HIELO. 1/2 DE DAÑO AGUA
- **RECOMPENSA:** BANDA DE BRUJA / ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, SENDA DE LA LUNA O SENDA DE LAS ESTRELLAS
- **DESBLOQUEO:** COMPLETAR LA MISIÓN 38 Ó 39

DIFICULTAD B. D2 Esta pelea se puede hacer de dos modos distintos. Si lo que quieres es conseguir las 5 estrellas y nada más, usa vapor evasivo y cuando empiece la batalla acaba primero con los Espantajos para acabar luego con el Capitán. Si lo que quieres es conseguir un buen puñado de PC, lo que debes hacer es acabar con el Capitán. Uno de los Espantajos evolucionará y se convertirá en un nuevo Capitán. Recuerda que la experiencia de enemigos que se transforman sí que cuenta, no como la de enemigos invocados, así que aprovéchalo a tope.





43 - VERDAD DEL VIENTO- FIERA RÁFAGA / CAPITÁN ESPANTAJO

- **VITALIDAD:** 792.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 20
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO
- **BOTÍN:** CUERNO PARTIDO / CUERNO INFERNAL
- **VULNERABLE:** FUEGO Y A TIERRA. INMUNE A HIELO. 1/2 DE DAÑO AGUA
- **RECOMPENSA:** FAJA TEMPORAL / ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, SENDA DE LAS ESTRELLAS O SENDA DEL SOL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETAR LA MISIÓN 39 Ó 40

DIFICULTAD B. D3 Echa un vistazo a la misión 42 para elegir tu estrategia. Para eliminar a este grupo es muy útil Don de Fuego y ponerles al menos anticoraza a todos los miembros del grupo. Por supuesto, un grupo evolucionado con accesorios como Guantes de Genji hará de esta batalla un paseo militar, nunca mejor dicho. Si lo haces bien, deberías acabar con 5 estrellas incluso dejándoles evolucionar.





44 - VERDAD DEL AGUA- OLAS DEL CAOS / MOUSSE GIGANTE

- **VITALIDAD:** 263.250
- **RESISTENCIA A CADENA:** 99
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 150%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y ANTICORAZA
- **BOTÍN:** GELATINA TURBIA / GELATINA ENIGMÁTICA
- **VULNERABLE:** A RAYO. 1/2 DE DAÑO AGUA Y ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** CINTO DE COMBATE / CARCASA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, SENDA DEL SOL
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 40

DIFICULTAD A. D4 La Mousse Gigante va acompañada de un Flan Guindillón y un Flan Gigante. Acaba con estos dos primero (que son muy fáciles a estas alturas). El mayor peligro de la Mousse es que tengas un grupo débil que no resistirá su ataque seísmo, ya que lo hace con bastante frecuencia (si puedes, equípate con algún anillo de la tierra o alguna de sus potentes modificaciones). Usa un obstructor para ponerle freno, antiescudo y dale con la formación aquelarre todo el tiempo hasta que acabes con él. Batalla facilona hoy por hoy.





45 - TATHATA ESCARLATA-BAILE JUBILOSO / NEOCHÚ

- **VITALIDAD:** 2.625.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 888%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS MUERTE Y AQUILES
- **BOTÍN:** COLA DE CHOCOBO / PÉTALO LUMINOSO
- **VULNERABLE:** A TIERRA. 1/2 DE DAÑO FUEGO, HIELO, RAYO Y AIRE. ABSORBE AGUA.
- **RECOMPENSA:** CATÁLOGO DE CAZA / SEMILLA DE DALIA LUNAR X3
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DE LA TIERRA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 41

DIFICULTAD A. E1 Es inmune a casi todos los estado alterados. Si subes a los personajes tendrás una posibilidad. Sánate casi cada 2 turnos y tómatelo con mucha paciencia. Ponte prisa y trata de mantener la cadena si puedes. Elige siempre sanarte antes que atacar, ya habrá tiempo de aturdirle. Otra posibilidad (muy rebuscada y difícil) es lanzarle necro todo el tiempo con Vanille hasta que caiga súbitamente.



46 - TATHATA VERDE- ALAS NOBLES / ZIRNITRA

- **VITALIDAD:** 2.475.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 97
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 180%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** ALA ARRANCADA / ALA CELESTIAL
- **VULNERABLE:** A FUEGO Y AIRE. ABSORBE HIELO, RAYO Y AGUA. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** EMPORIO GILGAMESH / ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL FUEGO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 42

DIFICULTAD A. E2 Es junto al Neochú, los Quelónidos o Cignetos, uno de los enemigos más poderosos y difíciles. Para asegurarte la victoria (no ya las 5 estrellas) necesitarás un vapor egida y otro tónico antes de empezar esta batalla. Usa el refuerzo Aguante para quedarte con algo de vitalidad tras el mortífero ataque festín del Zinnitra, aunque no siempre funciona. Si tus personajes están bien evolucionados, empieza a saco y puede que lo aturdas antes de necesitar sanar al grupo. Cuando la cadena esté bastante alta, más del 400 ó 500%, ataca sin parar.





47 - TATHATA NARANJA- IRA REVELADORA / RAKTAVIJA

- **VITALIDAD:** 2.062.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 130%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, ANTIESCUDO, AMNESIA, MALDICIÓN, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** DIVISA DE CHAMÁN / BANDA RÚNICA
- **VULNERABLE:** TODO 1/2 DE DAÑO MENOS ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** PIEDRA MNAR / ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL FUEGO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 42

DIFICULTAD B. E3 Es un Cieth tipo Vetala muy duro, aunque la estrategia a seguir es la misma. Sánate mucho, ya que sus ataques con magia doble pueden dejar k.o. a tu grupo. Ponte estados beneficiosos y ataca con fulminadores hasta aturdirle. Cuando se quede sin barrera, aprovecha para ponerle anticoraza y anti escudo. Dale fuerte con castigadores. Repítelo 2 ó 3 veces y acabarás con él sin problemas.



48 - TATHATA OCRE- GUARDIÁN RESIDUAL / VERDELET

- **VITALIDAD:** 38.880
- **RESISTENCIA A CADENA:** 99
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 103%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** CUERO RASGADO / CUERO ATERCIOPELADO
- **VULNERABLE:** INMUNE A FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA Y TIERRA. ABSORBE AIRE
- **RECOMPENSA:** DADO DE 20 CARAS / CARCASA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL VIENTO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 43

DIFICULTAD A. E4 Son varios Verdelets que en este caso invocarán Tomberis. Como siempre, ataca a saco a los Verdelts con 3 castigadores, usando golpe circular todo el tiempo. Cuando veas a uno que inicia la invocación, lánzate a por él como un loco y conseguirás evitar que invoquen a un Tomberi, y así lograrás 5 estrellas. Si no lo consigues, tienes la opción de volver atrás y repetir la batalla o eliminar al duro Tomberi para hacerte con alguno de los valiosos items que deja al morir, aunque de esta manera no conseguirás las preciadas 5 estrellas.





49 - TATHATA ESMERALDA- JUICIO CRUEL / TIRANO

- **VITALIDAD:** 792.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 150%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** FRENO, DOLOR, AMNESIA Y LAXUS
- **BOTÍN:** TRANSFORMADOR / AMPLIFICADOR
- **VULNERABLE:** A RAYO Y AGUA. INMUNE A HIELO. 1/2 DE DAÑO FUEGO
- **RECOMPENSA:** ACELERADOR DE PARTÍCULAS X7 / OSCILADOR DE CRISTAL X2
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL VIENTO
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 43

DIFICULTAD A. E5 Es uno de los rivales más fáciles de toda la Quebrada, más aún teniendo en cuenta que es uno de los del último nivel: el E. Ya sabes como acabar con él; con un grupo incluso débil será pan comido. Espera a que invoque el sable volador mientras te pones estados beneficiosos. Acaba con el Sable Volador con castigadores y algún fulminador y acaba luego con el Tirano. Muy fácil.



50 - TATHATA ROSA- RUGIDO ARMONIOSO/ HUMBABA

- **VITALIDAD:** 1.320.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 700%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** UÑA SUCIA / PEZUÑA DE FAUNO
- **VULNERABLE:** A FUEGO. INMUNE A AGUA. 1/2 DE DAÑO HIELO
- **RECOMPENSA:** HIHIIROKANE / ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL AGUA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LA MISIÓN 44

DIFICULTAD B. E6
El Humbaba es otro rival bastante asequible. Tienes que ponerle anticoraza y antiescudo sobretodo cuando se pone a 2 patas para poder acabar con él. Si tienes un grupo suficientemente desarrollado y usas botines raudos y paños madrugadores, le pones anticoraza y te lanzas a saco a por él, puedes incluso acabar con él antes de que se ponga a 2 patas. Al igual que el resto de enemigos de las zonas E, si los eliminas varias veces te darán un arma definitiva, en este caso Rueda de Muerte para Snow.





51 - TATHATA CELESTE - EL ERRANTE / RONIN CAÍDO

- **VITALIDAD:** 9.135.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 999%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, DOLOR, AMNESIA, LAXUS, MUERTE Y AQUILES
- **BOTÍN:** AMULETO FIRME / TALISMÁN HONROSO
- **VULNERABLE:** 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** GUANTES DE GENJI /ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** QUEBRADA, VEREDA DEL VIENTO, DE LA TIERRA, DEL FUEGO O DEL AGUA
- **DESBLOQUEO:** COMPLETA LAS MISIONES 35 A 50

DIFICULTAD A. E7 Se activa en cualquiera de las 4 veredas. Es muy difícil subirle el aturdimiento, ponle siempre anticoraza y antiescudo , sánate y ve poco a poco. Cambia de espada 2 veces en la batalla y cada vez te hará más daño. Su ataque Nada absoluta dejará fuera de combate a alguno de tus luchadores si pasas a la formación gran muralla con 3 protectores. Equípate con accesorios que te protejan de ataques físicos.



52 - VOLAR ES MI SUEÑO / ZIRNITRA

- **VITALIDAD:** 2.475.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 97
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 180%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** ALA ARRANCADA / ALA CELESTIAL
- **VULNERABLE:** A FUEGO Y AIRE. ABSORBE HIELO, RAYO Y AGUA. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** ANILLO VENTOSO/ ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, MESA OCCIDENTAL
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL LAGO SULYYA

DIFICULTAD A
Se activa en la estepa, junto a un grupo de Leyaks y Rangdas cerca del Amam de la misión Los Lazos de la Familia Lu´Cie. Es un rival muy poderoso. Si te ves con problemas para conseguir 5 estrellas, usa un vapor egido, otro tónico y otro evasivo y empieza la batalla con formaciones ultra ofensivas. Pasa de 3 fulminadores a 3 castigadores y acabarás con él fácilmente. Ponle antiescudo o anticoraza (si puedes ambos mejor) y ataca sin parar. La mejor opción es hacer la batalla corta o de otro modo acabarás muerto.







53 - CADENAS DEL MIEDO ROTAS / ZIRNITRA

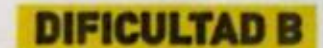
- **VITALIDAD:** 2.475.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 97
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 180%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** ALA ARRANCADA / ALA CELESTIAL
- **VULNERABLE:** A FUEGO Y AIRE. ABSORBE HIELO, RAYO Y AGUA. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** ANILLO PÍRICO / ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** MAH´HABARA, GRUTA LÓBREGA
- **DESBLOQUEO:** DISPONIBLE DESDE EL PRINCIPIO

DIFICULTAD A Nuevamente nos enfrentamos con un Zirnitra. Puede ser una batalla muy difícil según en qué momento vengas a por este enemigo. Si es así, hay varias estrategias que puedes seguir. Usar vapores es lo primero, pero si aún así no puedes con él, usa algún Eidolón cuando tengas un par de luchadores k.o. y veas que el líder está a punto de caer. También puedes usar la habilidad PT ultracura.



54 - CUANTO MÁS GRANDES... / CACTILIÓN

- **VITALIDAD:** 1.111.111
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 777%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS LAXUS
- **BOTÍN:** COLA DE CHOCOBO / CACTILIO DE JUGUETE
- **VULNERABLE:** A FUEGO Y TIERRA. ABSORBE AGUA
- **RECOMPENSA:** CACTILIO DE JUGUETE / PLUMA DE CHOCOBO X2
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTOS SEPTENTRIONALES
- **DESBLOQUEO:** ENCONTRAR UN CACTILIO



DIFICULTAD B Este simpático y duro rival te pondrá las cosas muy difíciles. Tus personajes deben haber superado los 10.000 puntos de vitalidad para tener alguna posibilidad, ya que su ataque 10.000 espinas los fulminará. Además es resistente a casi todo. Lánzale Laxus y, cuando lo tengas inmóvil, usa inspiradores para aumentar tus atributos y lánzate a por él. Aturdirle es muy difícil, así que cuando vaya por 300 o 400% usa al menos un castigador para ir quitándole algo de energía. Sánate a menudo o serás pasto de Cactilio.





55- CONVIVIR / NEOCHÚ

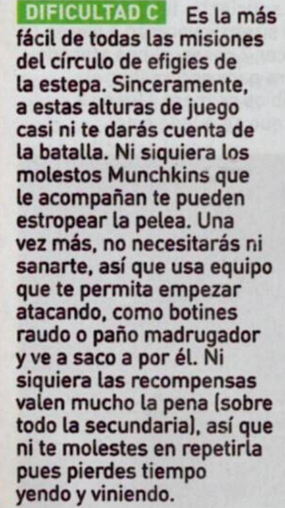
- **VITALIDAD:** 2.625.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 888%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS MUERTE Y AQUILES
- **BOTÍN:** COLA DE CHOCOBO / PÉTALO LUMINOSO
- **VULNERABLE:** A TIERRA. 1/2 DE DAÑO FUEGO, HIELO, RAYO Y AIRE. ABSORBE AGUA
- **RECOMPENSA:** HUEVO NUTRITIVO / SEMILLA DE DALIA LUNAR X2
- **DÓNDE SE ACTIVA:** OERBA, TEJADO DE LA ASAMBLEA
- **DESBLOQUEO:** DERROTA A BALDANDERS EN OERBA Y COMPLETA LA MISIÓN 14

DIFICULTAD A Este Neochú es más difícil aún que el anterior, ya que aparece desde el principio con los malditos Picochús. Debes usar al menos un protector para que atraiga los ataques de estos enanos y mientras tanto sanarte, ponerte estados beneficiosos y tratar de mantener la cadena. Un personaje con la habilidad extra aturdidor puede ser muy importante. Sánate después de cada ataque del Neochú.



56 - TATHATA AZUL- GARRAS MORTÍFERAS/ UGARURUMMU

- **VITALIDAD:** 282.960
- **RESISTENCIA A CADENA:** 60
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 210%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO Y FRENO
- **BOTÍN:** COLMILLO MELLADO / COLMILLO SINIESTRO
- **VULNERABLE:** HIELO, AIRE E INMUNE A RAYO
- **RECOMPENSA:** RODOCROSITA / CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A TORRE DE TAEJIN



DIFICULTAD C Es la más fácil de todas las misiones del círculo de efigies de la estepa. Sinceramente, a estas alturas de juego casi ni te darás cuenta de la batalla. Ni siquiera los molestos Munchkins que le acompañan te pueden estropear la pelea. Una vez más, no necesitarás ni sanarte, así que usa equipo que te permita empezar atacando, como botines raudo o paño madrugador y ve a saco a por él. Ni siquiera las recompensas valen mucho la pena (sobre todo la secundaria), así que ni te molestes en repetirla pues pierdes tiempo yendo y viniendo.





57 - TATHATA AÑIL-ROCÍO PURIFICADOR / SAHUAGIN

- **VITALIDAD:** 64.800
- **RESISTENCIA A CADENA:** 25
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 220%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** NINGUNO
- **BOTÍN:** ESCAMA HÚMEDA / ESCAMA RIBEREÑA
- **VULNERABLE:** FUEGO Y RAYO. INMUNE A AGUA
- **RECOMPENSA:** URANINITA / CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A TORRE DE TAEJIN

DIFICULTAD C Tendrás que acabar con 2 Alraunes y 3 Sahuagines en esta batalla. Es muy, muy fácil si la dejas para el final siguiendo el orden numérico de las misiones, aunque puedes hacerla cuando quieras, ya que es muy fácil. Incluso recién llegado a Paals puedes conseguir las 5 estrellas si les atacas por sorpresa, cosa bastante fácil sin usar un vapor evasivo siquiera. Una batalla realmente sencilla.



58 - TATHATA LILA-GOLPE SOLEMNE / HUMBABA

- **VITALIDAD:** 1.320.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 50
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 700%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** UÑA SUCIA / PEZUÑA DE FAUNO
- **VULNERABLE:** A FUEGO. INMUNE A AGUA. 1/2 DE DAÑO HIELO
- **RECOMPENSA:** FAJA TEMPORAL / CARCASA DE BOM X5
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A TORRE DE TAEJIN

DIFICULTAD B

El Humbaba es ya un viejo conocido. Es muy fácil acabar con él, pero si tienes un grupo débil y te ves con problemas para eliminarle es bueno que al aturdirle uses 2 castigadores para que siempre esté por los aires y no pueda ponerse a 2 patas en ningún momento. El problema es que si tu grupo es muy poderoso, las magias que usen para aturdirle le restarán la suficiente vitalidad como para que se ponga a 2 patas antes de ser aturdido. En cualquier caso, es una batalla muy sencilla que no te supondrá muchos problemas.







59 - TATHATA MORADO - CARAS OPUESTAS / ZIRNITRA

- **VITALIDAD:** 2.475.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 97
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 180%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, FRENO, DOLOR Y AMNESIA
- **BOTÍN:** ALA ARRANCADA / ALA CELESTIAL
- **VULNERABLE:** A FUEGO Y AIRE. ABSORBE HIELO, RAYO Y AGUA. INMUNE A TIERRA
- **RECOMPENSA:** FAJA ENERGÉTICA / ALMA DE BOM X6
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A TORRE DE TAEJIN

DIFICULTAD A Por si un Zirnitra no fuera suficiente, tendrás que acabar también con 3 Temnospóndilos que a su vez invocarán a varios Gerobatrachus (¡menuda fiesta!). Puedes hacer 2 cosas: si has atacado por sorpresa, ve directamente a por el Zirnitra para aprovechar el aturdimiento gratuito. Si no, ve a por los Anfibios primero y luego a por Zirnitra que estará más comedido hasta que se quede solo.



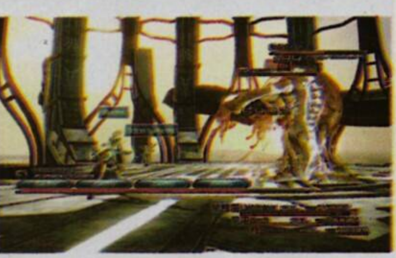
60 - TATHATA PLATEADO-ESENCIA PURA / GELATITÁN

- **VITALIDAD:** 679.140
- **RESISTENCIA A CADENA:** 80
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 300%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** FRENO, ANTIESCUDO, MALDICIÓN Y LAXUS
- **BOTÍN:** GELATINA TURBIA / GELATINA ENIGMÁTICA
- **VULNERABLE:** A RAYO. ABSORBE AGUA. 1/2 DE DAÑO FUEGO, HIELO Y ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** PIEDRA MNAR / ALMA DE BOM X7
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A OERBA

DIFICULTAD A

Las dos magias conjuntas de estos dos Gelatitanes puede darte problemas si tienes un grupo flojo. Usa algún protector si es el caso y no olvides sanarte cada vez que veas a tu equipo peligrar. Si tienes un buen grupo, lánzate a por ellos como un loco. Usa a fulminadores para centrar tus ataques en uno de ellos. Pasa luego a uno o dos castigadores para darles el golpe de gracia. Ponerles Anticoraza es muy útil, así como usar la habilidad Don de Rayo de los inspiradores. Esta combinación hará que termines con ellos sin mayores problemas.



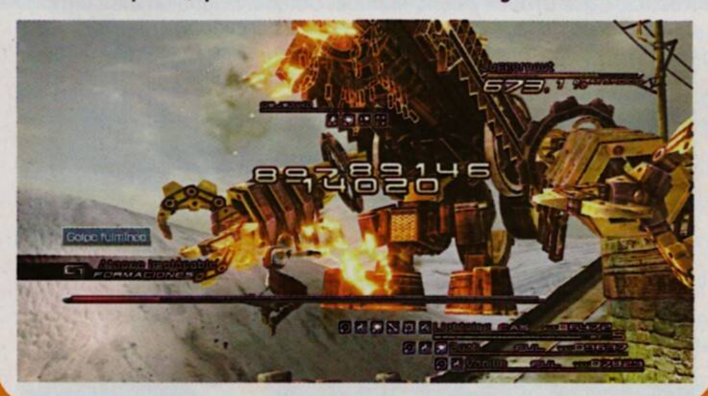




61 - TATHATA DORADO- FIN DE LA ILUSIÓN/ JUGGERNAUT

- **VITALIDAD:** 1.584.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 95
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 200%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, MALDICIÓN Y LAXUS
- **BOTÍN:** TUBO DE CARBONO / ACELERADOR DE PARTÍCULAS
- **VULNERABLE:** 1/2 DE DAÑO ATAQUES FÍSICOS Y ATAQUES MÁGICOS
- **RECOMPENSA:** LAZO REAL / OSCILADOR DE CRISTAL X2
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A OERBA

DIFICULTAD A En mitad de la plaza de Oerba te espera este Juggernaut que resulta facilón a estas alturas del juego. Ya sabes como acabar con él: ponle estados alterados y te durará muy poquito. Tú mismo debes decidir cuándo estás preparado para acabar con cada enemigo, así que puedes hacer esta misión mucho antes y aprovecharte de su recompensa, que te vendrá bien contra enemigos más fuertes.



62 - TATHATA BLANCO- ESTOICIDAD / RAKTAVIJA

- **VITALIDAD:** 2.062.500
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 130%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** BIO, ANTIESCUDO, AMNESIA, MALDICIÓN, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** DIVISA DE CHAMÁN / BANDA RÚNICA
- **VULNERABLE:** TODO 1/2 DE DAÑO MENOS ATAQUES FÍSICOS
- **RECOMPENSA:** GUANTES DE GENJI / ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** ESTEPA, ALTIPLANICIE ORIENTAL, CÍRCULO DE EFIGIES
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A TORRE DE TAEJIN

DIFICULTAD A Sólo se puede acceder al enemigo montado en chocobo. Los Raktavijas de por sí no son muy fáciles, menos aún si nos enfrentamos a 2. Te vendrá muy bien ponerte vapores (no malgastes un evasivo, porque no puedes atacarles por sorpresa). Sigue la misma estrategia de la misión 47. Al ser 2 puede que no consigas acabar con ellos. Si es así, equípate con accesorios que te protejan contra aire, electro y ataques mágicos en general. Si te ves muy apurado, usa algún Eidolón o la habilidad ultracura para reanimar a tus luchadores caídos.





63 - GERMINA EL MALESTAR / ADAMANTODONTE

- **VITALIDAD:** 3.699.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 100
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 250%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** TODOS MENOS MALDICIÓN
- **BOTÍN:** LINGOTE DE PLATINO / TRAPEZOEDRO
- **VULNERABLE:** NINGUNO
- **RECOMPENSA:** GUANTES DE GENJI / PEPITA DE ORO
- **DÓNDE SE ACTIVA:** LAGO SULYYA, SALTOS DE AGUA
- **DESBLOQUEO:** LLEGAR A LA QUEBRADA DE LA CASTA

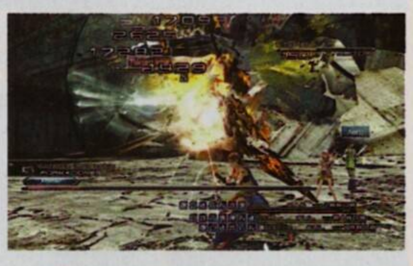
DIFICULTAD A Se parece mucho a un Adamanquelis, salvo que es más fuerte y que debes acabar con las 2 patas primero para poder quitarle energía. Lanza antiescudo y anticoraza como mínimo a las patas y acaba con ellas. Calcula antes de que caiga para poder ponerte estados beneficiosos. Cuando caiga ponle todos los estados alterados (ahora sí puedes) y ataca a saco. Los Guantes de Genji resultan básicos.



64 - EL REGRESO DEL CAOS ALÍGERO / CINGETOS

- **VITALIDAD:** 15.840.000
- **RESISTENCIA A CADENA:** 70
- **PUNTO DE ATURDIMIENTO:** 300%
- **RESISTENCIA A ESTADOS:** DOLOR, AMNESIA, MALDICIÓN, LAXUS Y MUERTE
- **BOTÍN:** DADO DE 20 CARAS / CINTA
- **VULNERABLE:** 1/2 DE DAÑO FUEGO, HIELO, RAYO, AGUA, AIRE Y TIERRA
- **RECOMPENSA:** RELOJ DE ORO / ALMA DE BOM X10
- **DÓNDE SE ACTIVA:** OERBA, PUENTE FERROVIARIO
- **DESBLOQUEO:** DERROTA A BALDANDERS EN OERBA Y COMPLETA LAS MISIONES 27 Y 51

DIFICULTAD A El enemigo más difícil de todo el juego requiere que tengas a los personajes con todos los roles al máximo para hacer formaciones especializadas (echa un vistazo a las páginas de consejos). Será una batalla muy larga, necesitarás sanarte mucho y Cingetos se quita los estados alterados con mucha frecuencia, así que estate atento para ponérselos de nuevo. Sólo conseguirás 5 estrellas cuando lo hayas derrotado y te equipes con su recompensa, el reloj de oro, que aumenta el tiempo base de las batallas. Sobre todo ten paciencia.





Los secretos de Paals al descubierto

Además de las 64 misiones de caza hay un montón de secretos ocultos en Paals. Algunos requieren que cavemos en la tierra montados en chocobo, otros que hagamos de pastores. Echa un vistazo para saberlo todo de esta aventura.

LOS TESOROS DE LOS CHOCOBOS

PARA MONTAR EN CHOCOBO has de completar la misión 12 y la 14. Es el modo más rápido de recorrer la Estepa. Aparecen varios por la Estepa, generalmente cerca de teleefigies.

LOS CHOCOBOS ENCUENTRAN TESOROS ocultos. Cuando te estés acercando a uno, aparecerá un signo de exclamación sobre la cabeza del chocobo. Cuanto más rápido parpadee, más cerca estarás del tesoro. Las milleritas, rodocrositas, cobaltitas, plumas y colas de chocobo, pepitas y oro en polvo, rocíos del amanecer y del ocaso, marionetas moguri y los cactilios de juguete son infinitos.

Nº DE EXCAVACIONES	TESORO
1	Pepita de Oro
5	Tetracorona
10	Tetratiara
15	Anillo Espiritual
20	Cinta



FÍJATE HACIA DÓNDE MIRA TU CHOCOBO. Te indica en que dirección está el tesoro que estás buscando. Mientras los montas no puedes pelear.



LAS VALIOSAS RECOMPENSAS sólo te las dan una vez, así que no esperes encontrar más cintas o más anillos espirituales con los chocobos.

LA EXTRAÑA LANA DE LAS OVEJAS

AL LLEGAR A LOS PASTOS DE AGRA saltará una escena en la que Vanille le arranca un jirón de lana a un grupo de ovejas. Hay 4 tipos de lana repartidos por la Estepa de Archylte: Lana Agujereada, Lana Rústica, Lana Gruesa y Lana Mullida. Obtendrás una lana distinta dependiendo de la meteorología que hayas creado al empezar cada una de las misiones del círculo de efigies de la estepa. Como materiales son bastante malos (salvo la lana gruesa).



EL MOTIVO PARA CONSEGUIR LANA es únicamente para conseguir el logro "coleccionista" que requiere haber tenido o tener todos los ítems del juego.

LAS CÁPSULAS DE EDÉN OLVIDADAS

¿RECUERDAS ESE DURO ADAMANTAIMAI DE EDÉN?. Te impedía abrir los 2 cofres cercanos si antes no acababas con él. Antes era imposible pero ahora es el momento perfecto para volver y darle su merecido. Además si vas por el teletransporte del centro de las plataformas hexagonales cerca del Fal´Cie Edén llegarás a 4 cofres con: aro adamntino, blasón mágico, elixir y guiles. No lo olvides.



EN LOS 2 COFRES HAY 6 valiosos aceleradores de partículas y un cactilio de juguete. Vende este último y usa los otros para modificar tu equipamiento.





BHAKTI PREMIA A LOS CAMINANTES

CUANDO HAYAS REPARADO A BHAKTI en la misión de Oerba estará de nuevo operativo para ofrecerte jugosas pistas sobre los secretos que esconde Paals.

PERO ES QUE ADEMÁS TE RECOMPENSARÁ con valiosos ítems únicamente por caminar por Paals.

Cuando hayas visitado todas las zonas adicionales de Paals (como los Túneles o los Montes Yaschas) habrás caminado los 10.000 pasos necesarios para recibir todos los premios de una vez: Vapor Evasivo x10, Reactor Ultracompacto x2, Pepita de Oro, Perfume x5 y Lingote de Platino x3. Un auténtico arsenal que no debes olvidar.



TROFEOS Y LOGROS

NOMBRE	CÓMO CONSEGUIRLO
Gran Caminante	Anda más de 10.000 pasos por Paals. Si visitas todas las zonas opcionales de Paals (Torre de Taejin, Oerba, Montes Yaschas, Valle Central, Túneles de Mah´Habara y Lago Sulyya) lo conseguirás sin problemas.
Medalla de Ghysal	Desentierra 20 tesoros con los Chocobos. En la página de la izquierda tienes un completo análisis sobre la excavación de tesoros con los Chocobos.
Copa de Kelga	Completa todas las misiones de dificultad D.
Vaso de Xezat	Completa todas las misiones de dificultad C.
Cáliz de Dorgann	Completa todas las misiones de dificultad B.
Grial de Galuf	Completa todas las misiones, incluidas las de dificultad A.
Súmmum	Completa todas las misiones de caza con 5 estrellas. Es bastante difícil aunque el ítem Reloj de Oro que te dan como recompensa por la misión 64 te puede ser de mucha ayuda. Eso y tener los personajes al máximo.
Ánfora Exorcista	Derrota a los 7 martirios objetivo. Son las misiones 7,12, 27, 30, 34, 51 y 64.
Terror de los Cactos	Completa la misión 54, en la que debes eliminar a Cactilión.
Signo del Elegido	Completa todas las pruebas del Fal´Cie Titán en la Quebrada de la Casta.
Rubí de la Fuerza	Domina el rol castigador. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Zafiro de los Conjuros	Domina el rol fulminador. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Topacio de la Abnegación	Domina el rol protector. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Azabache del Agobio	Domina el rol obstructor. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Amatista del Ánimo	Domina el rol inspirador. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Esmeralda de la Salud	Domina el rol sanador. Después de completar la historia se desbloquea la última expansión del Cristarium. Obtén todas las esferas de ese rol para llevarlo al nivel máximo: 5.
Plus Ultra	Causa una pérdida de 100.000 Vit con un único ataque. Para conseguirlo es necesario que tengas el accesorio Guantes de Genji equipado (que permite romper la barrera de los 99.999 de daño. Lo consigues en las misiones 51, 62 y 63. Cualquier otro accesorio o arma que equipes para subir el ataque físico también será bienvenida. Recuerda que lo mejor es usar a un castigador para ello, a ser posible Fang.
Matacolosos	Derrota a un Long Gui. Consulta la sección Paso a Paso para obtener más detalles.
Diamante Gnóstico	Desarrolla completamente a todos los personajes. Súbeles todos sus roles a nivel 5.
Coleccionista	Recoge todos los objetos disponibles del juego. Esto incluye todos los materiales (alguno los conseguirás desmontando armas o accesorios), los accesorios y sus modificaciones y todas las armas (sólo una de las definitivas por personajes, no necesitas 8 trapezoedros por personaje). No es necesario tenerlos todos a la vez, basta con que los hayas tenido en algún momento aunque como sabes no te aconsejamos vender ninguno.
Sabio Guerrero	Revela todos los atributos de 100 enemigos. Bastará con que uses Libra con 100 nuevos enemigos.
Hacedor del Futuro	Derrota a Huérfano con 5 estrellas en la última forma. Consulta el paso a paso de la anterior entrega de nuestra guía para obtener más detalles.
Ilusión Final (sólo para PS3)	Consigue todos los trofeos.

Las Herramientas del Héroe

A lo largo de tu aventura te encontrarás con cientos de accesorios y armas que mejoran los atributos de tus luchadores. Puedes modificarlas en el taller para aumentar su nivel e incluso ganar nuevas habilidades. ¡Aquí los tienes todos!

ARMAS

NOMBRE	ATQ FÍSICO/MÁG	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ÍTEM	HABILIDAD	DESMONTAR
Hoja Candente	15-115/15-115	150.000	Perovskita	Flamberge	----	Bujía x13, Tubo de Carbono.
Flamberge	23-323/23-323	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	----	Bujía de Iridio x18, Condensador Electrolítico x12, Hoja Candente.
Arma Omega	26-620/26-620	1.500.000	----	----	----	Bujía x71, Turbina Tesla x35. Conductor x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Aceleradora	8-48/8-48	150.000	Adamantita	Impulsora	BTC + al atacar	Bujía x7, Perovskita.
Impulsora	13-133/13-133	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	BTC ++ al atacar	Bujía de Iridio x12, Cobaltita, Aceleradora.
Arma Omega	18-315/18-315	1.500.000	----	----	BTC ++ al atacar	Bujía de iridio x51, Bonina Moebius x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Carabina Feérica	8-83/20-170	150.000	Perovskita	Carabina Mística	----	Sustancia Polimérica x13, Accionador
Carabina Mística	10-190/28-448	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	----	Placa Ferroeléctrica x18, Cristal Líquido x12, Carabina Feérica
Arma Omega	12-210/30-723	1.500.000	----	----	----	Sustancia Polimérica x71, Oscilador de Cristal x35, Conductor x15, Reactor Ultracompacto x5. Trapezoedro.
Revitalizador	8-88/8-88	150.000	Hihiirokane	Pacificador	VIT de Lázaro +	Sustancia Polimérica x7, Perovskita.
Pacificador	25-225/25-225	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	VIT de Lázaro ++	Placa Ferroeléctrica x12, Perovskita, Revitalizador.
Arma Omega	25-520/25-225	1.500.000	----	----	VIT de Lázaro ++	Placa Ferroeléctrica x51, Superconductor x45, Oscilador x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Gladius	25-175/13-88	150.000	Uraninita	Sable Embrujado	----	Bujía x13, carburador.
Sable embrujado	28-448/10-190	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	----	Bujía de iridio x18, Transformador x12, Gladius.
Arma Omega	30-723/12-210	1.500.000	----	----	----	Bujía x71, Sobrealimentador x35, Conductor x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro
Organix	37-187/37-187	150.000	Cobaltita	Apocalipsis	BTC -- Ataque +	Bujía x13, Millerita.
Apocalipsis	50-410/50-410	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	BTC - Ataque +	Bujía de Iridio x18, Millerita x2, Organix.
Arma Omega	57-750/57-750	1.500.000	----	----	BTC - Ataque +	Bujía de Iridio x61, Chip de Crédiro x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
HauteClaire	13-138/13-138	150.000	Uraninita	Durandal	Prohibido Aturdir	Blindaje Cerámico x13, Cobaltita.
Durandal	18-378/18-378	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	Prohibido Aturdir	Blindaje Chobham x18, Cobaltita x2, Hauteclaire.
Arma Omega	18-711/18-711	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Blindaje Cerámico x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Lionheart	8-68/8-68	Exp. Necesaria	Hihiirokane	Arma Artema	Pronto Aturdimiento	Blindaje Cerámico x7, Uraninita.
Arma Artema	13-213/13-213	400.000	Trapezoedro	Arma Omega	Pronto Aturdimiento	Blindaje Chobham x12, Uraninita, Lionheart.
Arma Omega	13-508/13-508	1.500.000	----	----	Pronto Aturdimiento	Blindaje Chobham x51, Biosensor x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Vega	12-137/14-139	150.000	Perovskita	Altair	----	Cable Aislado x13, Volante de Inercia.
Altair	20-380/30-390	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	----	Cable de Fibra Óptica x18, Lente de Cristal Líquido x12, Vega.
Eclipse Total	20-812/30-822	1.500.000	----	----	----	Cable Aislado x71, Turborreactor x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Spica	6-46/15-95	150.000	Hihiirokane	Sirio	Refuerzo +	Cable Aislado x7, Perovskita.
Sirio	20-140/20-220	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	Refuerzo ++	Cable de Fibra Óptica x12, Perovskita, Spica.
Eclipse Total	20-713/30-822	1.500.000	----	----	Refuerzo ++	Cable de Fibra Óptica x51, Ceniza de Bom x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Deneb	8-108/24-249	150.000	Perovskita	Canopo	----	Circuito Analógico x13, Cigüeñal.
Canopo	14-374/36-636	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	----	Circuito Digital x18, Engranaje Planetario x12, Deneb.

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ÍTEM	HABILIDAD	DESMONTAR
Eclipse Total	14-608/36-1.125	1.500.000	----	----	----	Circuito Analógico x71, Bobina Moebius x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Rígel	10-160/15-165	150.000	Uraninita	Polaris	Prohibido Aturdir	Circuito Analógico x 13, Cobaltita.
Polaris	16-496/24-504	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	Prohibido Aturdir	Circuito Digital x18, Cobaltita x2, Rígel.
Eclipse Total	16-1.006/24-1.014	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Circuito Digital x61, Chipe de Crédito x56, Chip de Bonificación x 42, Conductor Perfecto x 9, Lingote de Platino x3.
Aldebarán	0-0/40-265	150.000	Cobaltita	Sadalmelik	BTC -- Ataque +	Válvula de Aguja x13, Millerita.
Sadalmelik	0-0/60-660	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	BTC - Ataque +	Válvula Mariposa x18, Millerita x2, Aldebarán.
Eclipse Total	0-0/61-1.150	1.500.000	----	----	BTC - Ataque +	Válvula de Aguja x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Pléyades	40-340/0-0	150.000	Perovskita	Híades	VIT -- Ataque +	Válvula de Aguja x13, Rodocrosita.
Híades	60-1.140/0-0	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	VIT - Ataque +	Válvula de Mariposa x18, Rodocrosita x2, Pléyades.
Eclipse Total	61-1.150/0-0	1.500.000	----	----	VIT - Ataque +	Válvula Mariposa x61, Chip de Crédiro x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Antares	12-92/18-98	150.000	Uraninita	Fomalhaut	Bonificación Cadena +	Cojinete Radial x7, Cobaltita.
Fomalhaut	16-216/22-222	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	Bonificación Cadena ++	Cojinete Axial x12, Cobaltita, Antares.
Eclipse Total	16-610/22-616	1.500.000	----	----	Bonificación Cadena ++	Cojinete Radial x 51, Tubo de Titanio x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas c6, Trapezoedro x2.
Proción	14-94/9-49	150.000	Materia Oscura	Betelgeuse	Aturdimiento +	Cojinete Radial x7, Alma de Bom.
Betelgeuse	20-260/18-138	400.000	Trapezoedro	Eclipse Total	Aturdimiento ++	Cojinete Axial x12, Carcasa de Bom x6, Proción.
Eclipse Total	26-620/18-414	1.500.000	----	----	Aturdimiento ++	Cojinete Axial x51, Trozo de Bom x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x 6, Trapezoedro x2.
Oso salvaje	15-140/15-140	150.000	Perovskita	Orgullo Feroz	----	Bujía x13, Aro Conector.
Orgullo Feroz	23-383/23-383	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	----	Bujía de Iridio x18, Lente de Cristal Líquido x12, Oso salvaje.
Viva la Reina	24-717/24-717	1.500.000	----	----	----	Bujía x71, Carburador x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
El Caballero	8-88/8-88	150.000	Hihiirokane	El Noble	Guardia +	Bujía x7, Aceite de Silicona.
El Noble	13-213/13-213	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	Guardia ++	Bujía de Iridio x12, Aceite de Parafina x6, El Caballero.
Viva la Reina	15-510/15-510	1.500.000	----	----	Guardia ++	Bujía de Iridio x51, Placa Ferroeléctrica x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
El Rebelde	5-65/10-70	150.000	Uraninita	El Guerrero	Ataque + en apuros	Circuito Analógico x7, Blindaje Chobham.
El Guerrero	8-248/17-257	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	Ataque ++ en apuros	Circuito Digital x12, Blindaje Cerámico x6, El Rebelde.
Viva la Reina	8-602/16-611	1.500.000	----	----	Ataque ++ en apuros	Circuito Analógico x51, Blindaje Chobham x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Círculo de Poder	23-198/13-38	150.000	Hihiirokane	Gurú Marcial	----	Circuito Analógico x13, Detector Activo
Gurú Marcial	33-513/5-125	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	----	Circuito Digital x18, Detector Pasivo x12, Círculo de Poder.
Viva la Reina	34-925/4-202	1.500.000	----	----	----	Circuito Digital x71, Músculo Sintético x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Sello de Ninfa	0-0/30-130	150.000	Uraninita	Gurú Hechicero	Ataque Físico --	Tubo de carbono x7, Cojinete Axial.
Gurú Hechicero	0-0/60-300	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	Ataque Físico -	Tubo de Titanio x12, Cojinete Radial x6, Sello de Ninfa.
Viva la Reina	0-0/60-1.050	1.500.000	----	----	Ataque Físico -	Tubo de Carbono x51, Bobina Moebius x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Rueda de Muerte	41-266/41-266	150.000	Hihiirokane	Indomable	VIT -- Ataque +	Tubo de Carbono x13, Uraninita
Indomable	25-565/25-565	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	VIT - Ataque +	Tubo de Titanio x18, Uraninita x2, Rueda de Muerte.
Viva la Reina	30-1.020/30-1.020	1.500.000	----	----	VIT - Ataque +	Tubo de Titanio x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Sol Nocturno	18-168/3-53	150.000	Perovskita	Noche Blanca	Prohibido Aturdir	Blindaje cerámico x13, Rodocrosita.
Noche Blanca	23-503/6-126	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	Prohibido Aturdir	Blindaje Chobham x18, Rodocrosita x2, Sol Nocturno.
Viva la Reina	23-815/7-205	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Blindaje Cerámico x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Umbra	13-73/20-120	150.000	Adamantita	Astro Rey	Barrera +	Blindaje Cerámico x7, Perovskita.
Astro Rey	15-175/25-265	400.000	Trapezoedro	Viva la Reina	Barrera ++	Blindaje Chobham x12, Perovskita x2, Umbra.

ARMAS Y ACCESORIOS

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ÍTEM	HABILIDAD	DESMONTAR
Viva la Reina	14-410/26-620	1.500.000	----	----	Barrera ++	Blindaje Chobham x51, Aro Conector x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Cortavientos	18-98/12-72	150.000	Uraninita	Rasgacielos	Resiste en apuros	Cojinete Radial x7, Cobaltita.
Rasgacielos	31-231/45-205	400.000	Trapezoedro	Nue	Resiste en apuros +	Cojinete Axial x12, Cobaltita x2, Cortavientos
Nue	31-526/45-441	1.500.000	----	----	Resiste en apuros +	Cojinete Radial x51, Superconductor x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Ojo de Halcón	2-27/18-193	150.000	Perovskita	Garra de Águila	----	Cojinete radial x13, Válvula de Mariposa.
Garra de Águila	4-124/26-506	400.000	Trapezoedro	Nue	----	Cojinete Axial x18, Válvula de Aguja x12, Ojo de Halcón.
Nue	4-202/26-917	1.500.000	----	----	----	Cojinete Axial x71, Accionador x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Otshirvani	6-66/14-114	150.000	Hihiirokane	Urubutsin	Aspir +	Sensor Giroscópico x7, Perovskita.
Urubutsin	18-178/20-260	400.000	Trapezoedro	Nue	Aspir ++	Biosensor x12, Perovskita x2, Otshirvani.
Nue	18-513/20-713	1.500.000	----	----	Aspir ++	Sensor Giroscópico x51, Carburador x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Ninurta	12-137/12-137	150.000	Perovskita	Jatayu	----	Sensor Giroscópico x13, Cigüeñal.
Jatayu	18-378/18-378	400.000	Trapezoedro	Nue	----	Biosensor x18, Engranaje Planetario x12, Ninurta.
Nue	18-612/18-612	1.500.000	----	----	----	Biosensor x71, Rueda Dentada x35, Conductor Perfecto x15, Reactor Ultracompacto x5, Trapezoedro.
Vidofnir	6-46/14-134	150.000	Hihiirokane	Hresvelgr	Defensa +	Tubo de Carbono x7, Volante de Inercia.
Hresvelgr	8-128/20-300	400.000	Trapezoedro	Nue	Defensa ++	Tubo de Titanio x12, Condensador Electrolítico x6, Vidofnir.
Nue	8-305/20-713	1.500.000	----	----	Defensa ++	Tubo de Carbono x51, Cable de Fibra Óptica x45, Oscilador de Cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Simurgh	28-168/0-0	150.000	Uraninita	Tezcatlipoca	Magia --	Tubo de carbono x7, Turbina Tesla.
Tezcatlipoca	35-395/0-0	400.000	Trapezoedro	Nue	Magia -	Tubo de Titanio x12, Turborreactor x6, Simurgh.
Nue	35-926/0-0	1.500.000a	----	----	Magia -	Tubo de Titanio x51, Turbina Tesla x45, Oscilador de cristal x28, Acelerador de Partículas x6, Trapezoedro x2.
Malphas	30-205/30-205	150.000	Perovskita	Naberius	VIT -- Ataque +	Aceite de Parafina x13, Rodocrosita.
Naberius	40-520/40-520	400.000	Trapezoedro	Nue	VIT - Ataque +	Aceite de Silicona x18, Rodocrosita x2, Malphas.
Nue	40-832/40-832	1.500.000	----	----	VIT - Ataque +	Aceite de Parafina x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Alicanto	10-110/10-110	150.000	Uraninita	Caladrio	Prohibido Aturdir	Aceite de Parafina x13, Cobaltita.
Caladrio	14-374/14-374	400.000	Trapezoedro	Nue	Prohibido Aturdir	Aceite de Silicona x18, Cobaltita x3, Alicanto
Nue	14-608/14-608	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Aceite de Silicona x61, Chip de Crédito x56, Chip de Bonificación x42, Conductor Perfecto x9, Lingote de Platino x3.
Tiracuerdas	18-168/12-37	150.000	Perovskita	Caña de Cazar	----	Uña Sucia x13, Micelio Azul.
Caña de Cazar	22-442/18-138	Exp. Necesaria	Trapezoedro	Nirvana	----	Uña de Fiera x18, Micelio Rojo x12, Tiracuerdas.
Nirvana	22-715/18-216	150.000	----	----	----	Uña de Fiera x91, Micelio Negro x49, Perfume x25, Semilla de Lirio Astral x10, Trapezoedro x2.
Garra de Tigre	23-198/23-198	Exp. Necesaria	Cobaltita	Diente de Dragón	BTC -- Ataque +	Uña de Fiera x13, Millerita.
Diente de Dragón	36-516/36-516	150.000	Trapezoedro	Nirvana	BTC - Ataque +	Uña de Coloso x18, Millerita x2, Garra de Tigre.
Nirvana	36-828/36-828	Exp. Necesaria	----	----	BTC - Ataque +	Uña de Coloso x71, Alas Celestiales x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Báculo Curativo	8-48/8-48	150.000	Adamantita	Cayado Médico	Cura +	Hueso Quebrado x7, Perovskita.
Cayado Médico	20-180/20-180	Exp. Necesaria	Trapezoedro	Nirvana	Cura ++	Hueso macizo x12, Perovskita, Báculo Curativo.
Nirvana	28-424/28-424	150.000	----	----	Cura ++	Hueso Macizo x71, Escama Inversa x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Vara Perlada	2-27/15-140	Exp. Necesaria	Perovskita	Vara Irisada	----	Hueso macizo x13, Lana Rústica.
Vara Irisada	3-123/21-381	150.000	Trapezoedro	Nirvana	----	Hueso Enigmático x18, Lana Agujereada x12, Vara Perlada.
Nirvana	3-201/21-912	Exp. Necesaria	----	----	----	Hueso Enigmático x91, Lana Mullida x49, Perfume x25, Semilla de Lirio Astral x10, Trapezoedro x2.

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ÍTEM	HABILIDAD	DESMONTAR
La Zarza	6-131/6-131	150.000	Perovskita	Bastón Orochi	----	Colmillo Mellado x13, Lágrima de remordimiento.
Bastón Orochi	16-436/16-436	Exp. Necesaria	Trapezoedro	Nirvana	----	Colmillo Maldito x18, Lágrima de Desesperanza x12, La Zarza
Nirvana	16-709/16-709	150.000	----	----	----	Colmillo Maldito x91, Lág. de Remord. x25, Perfume x10, Semilla de Lirio Astral x10, Trapezoedro x2.
Mistilteinn	5-65/11-131	Exp. Necesaria	Hihiirokane	Bastón de Erinia	Ataque + por caídos	Colmillo Maldito x7, Perovskita.
Bastón de Erinia	7-167/15-335	150.000	Trapezoedro	Nirvana	Ataque ++ por caídos	Colmillo Espantoso x12, Perovskita, Mistilteinn.
Nirvana	7-403/15-807	Exp. Necesaria	----	----	Ataque ++ por caídos	Colmillo Espantoso x71, Cola Bella x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Belladona	5-65/11-131	150.000	Uraninita	Bastón Molbol	Debilitación +	Cuerno Partido x7, Cobaltita.
Bastón Molbol	7-167/15-335	400.000	Trapezoedro	Nirvana	Debilitación ++	Cuerno Bestial x12, Cobaltita, Belladona.
Nirvana	7-403/15-807	1.500.000	----	----	Debilitación ++	Cuerno Bestial x71, Cuero Aterciopelado x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Eje Celestial	5-80/11-161	150.000	Uraninita	Abraxas	Prohibido Aturdir	Cuerno Bestial x13, Cobaltita.
Abraxas	7-247/15-495	400.000	Trapezoedro	Nirvana	Prohibido Aturdir	Cuerno de Comehombres x18, Cobaltita x2, Eje Celestial.
Nirvana	7-403/15-807	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Cuerno de Comehombres x81, Pluma de Chocobo x72, Espina Verde x54, Perfume x15, Lingote de Platino x5.
Espontón	55-130/35-85	150.000	Perovskita	Guja	----	Hueso Quebrado x13, Fluido Extraño.
Guja	60-300/17-137	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	----	Hueso macizo x18, Fluido Curioso x12, Espontón.
Lanza de Kain	60-753/17-314	1.500.000	----	----	----	Hueso macizo x91, Aceite Místico x49, Perfume x25, Semilla de Lirio Astral x10, Trapezoedro x2.
Lanza Dragontina	39-179/0-0	150.000	Uraninita	Cuerno de Dragón	Magia --	Hueso Macizo x7, Cobaltita.
Cuerno de Dragón	65-385/0-0	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	Magia -	Hueso Enigmático x12, Cobaltita, Lanza Dragontina.
Lanza de Kain	71-962/0-0	1.500.000	----	----	Magia -	Hueso Enigmático x71, Lana Mullida x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Partesana	6-31/39-189	150.000	Perovskita	Rhomphaia	----	Colmillo Mellado x13, Carcasa de Hierro.
Rhomphaia	10-130/47-467	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	----	Colmillo Maldito x18, Caparazón Roto x12, Partesana.
Lanza de Kain	10-307/47-839	1.500.000	----	----	----	Colmillo Maldito x91, Carcasa Orgánica x49, Perfume x25, Semilla de Lirio Astral x10, Trapezoedro x2.
Lanza Chamánica	0-0/47-187	150.000	Uraninita	Alabarda Herética	Ataque Físico --	Colmillo Maldito x7, Escama Ribereña
Alabarda Herética	0-0/50-370	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	Ataque Físico -	Colmillo Espantoso x12, Escama Húmeda x6, Lanza Chamánica.
Lanza de Kain	0-0/50-941	1.500.000	----	----	Ataque Físico -	Colmillo Espantoso x71, Alas Celestiales x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Lanza de Castigo	20-100/31-151	150.000	Hihiirokane	Lanza de Moira	PT al Aturdir +	Cuerno Partido x7, Perovskita.
Lanza de Moira	22-222/38-318	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	PT al Aturdir ++	Cuerno Bestial x12, Perovskita, Lanza de Castigo.
Lanza de Kain	22-517/38-731	1.500.000	----	----	PT al Aturdir ++	Cuerno Bestial x71, Micelio Negro x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Pandora	20-100/31-151	150.000	Hihiirokane	Calamidad	Interferencia +	Cuerno bestial x7, Perovskita.
Calamidad	22-222/38-318	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	Interferencia ++	Cuerno de Comehombres x12, Perovskita, Pandora.
Lanza de Kain	22-616/38-830	1.500.000	----	----	Interferencia ++	Cuerno de Comehombres x71, Gelatina Enigmática x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.
Lanza de Nimrod	23-148/23-148	150.000	Uraninita	Venus	Prohibido Aturdir	Uña Sucia x13, Cobaltita.
Venus	30-390/30-390	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	Prohibido Aturdir	Uña de Fiera x18, Cobaltita x12, Lanza de Nimrod.
Lanza de Kain	30-921/30-921	1.500.000	----	----	Prohibido Aturdir	Uña de Fiera x81, Pluma de Chocobo x72, Espina Verde x54, Perfume x15, Lingote de Platino x5.
Gae Bolg	23-103/12-92	150.000	Hihiirokane	Gugnir	Revancha +	Uña de Fiera x7, Cuero Suave.
Gugnir	30-230/20-220	400.000	Trapezoedro	Lanza de Kain	Revancha ++	Uña de Coloso x12, Cuero resistente x3, Gae Bolg.
Lanza de Kain	48-642/48-642	1.500.000	----	----	Revancha ++	Uña de Coloso x71, Cuero Aterciopelado x60, Semilla de Dalia Lunar x36, Lágrima de Angustia x10, Trapezoedro x3.

ACCESORIOS

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ITEM	EFECTO COMBINADO	DESMONTAR
Aro de Hierro	Vitalidad +50/ 120	2.000	Millerita	Aro de Plata	Alta Vitalidad	Transformador x3, Sustancia polimérica.
Aro de Plata	Vitalidad +100/ 180	3.000	Rodocrosita	Aro de Carbono	Defensa Física	Transformador x4, Sustancia polimérica.
Aro de Carbono	Vitalidad +150/ 230	10.000	Cobaltita	Aro de Titanio	Ninguno	Amplificadores x3, Placa Ferroeléctrica, Aro de hierro.
Aro de Titanio	Vitalidad +200/ 280	10.000	Perovskita	Aro de Oro	Reducción de Daño	Amplificador x6, Placa Ferroeléctrica x2, Aro de plata.
Aro de Oro	Vitalidad +250/ 350	14.000	Uraninita	Aro de Mitrilo	Defensa Mágica	Amplificador x9, 4 Placas Ferroeléctricas, Aro de Carbono.
Aro de Mitrilo	Vitalidad +300/ 450	25.000	Piedra Mnar	Aro de Platino	Alta Vitalidad	Carburador x12, Superconductores x6, Aro de Titanio.
Aro de Platino	Vitalidad +400/ 600	40.000	Hihiirokane	Aro de Diamante	Defensa Física	Carburador x19, Superconductor x15, Elemento Piezoeléctrico x7, Aro de Oro.
Aro de Diamante	Vitalidad +500/ 1000	150.000	Adamantita	Aro Adamantino	Defensa Mágica	Carburador x29, Superconductor x20, Elemento Piezoeléctrico x9, Aro de Mitrilo.
Aro de Adamantino	Vitalidad +800/ 1500	300.000	Materia Oscura	Aro de Wurtzita	Reducción de Daño	Sobrealimentador x13, Conductor Perfecto x8,Oscilador de Cristal x3, Aro de Platino.
Aro de Wurtzita	Vitalidad +1500/ 3000	900.000	----	----	Ninguno	Sobrealimentador x20, Oscilador x5, Conductor Perfecto x14, Aro de Diamante.
Brazal de Poder	Fuerza +20/ 60	10.000	Cobaltita	Brazal de Lucha	Defensa Física	Transformador x5, Placa Ferroeléctrica.
Brazal de Lucha	Fuerza +50/ 120	30.000	Uraninita	Brazal de Guerra	Defensa Física	Amplificador x9, Rocío del Amanecer.
Brazal de Guerra	Fuerza +100/ 180	40.000	Hihiirokane	Mitones de Poder	Defensa Física	Músculo Sintético x12, Aceite de Parafina x7, Tubo de Titanio.
Mitones de Poder	Fuerza +150/ 250	50.000	Materia Oscura	Manopla de Káiser	Defensa Física	Músculo Sintético x17, Aceite de Parafina x9, Detector Activo.
Manopla de Káiser	Fuerza + 200/ 300	200.000	----	----	Físico Definitivo	Rocío del Ocaso x19, Micelio Blanco x14, Aceite de Silicona x 8, Brazal de Poder.
Divisa de Mago	Magia +20/ 60	15.000	Cobaltita	Divisa de Chamán	Defensa Mágica	Transformador x5, Placa Ferroeléctrica.
Divisa de Chamán	Magia +50/ 120	30.000	Uraninita	Divisa de Brujo	Defensa Mágica	Amplificador x9, Rocío del Amanecer.
Divisa de Brujo	Magia +100/ 180	45.000	Hihiirokane	Blasón Mágico	Defensa Mágica	Detector Pasivo x12, Elemento Piezoeléctrico x7, Tubo de Titanio.
Blasón Mágico	Magia +150/ 250	80.000	Materia Oscura	Insignia Magistral	Defensa Mágica	Turbohélice x17, Elemento Piezoeléctrico x9, Detector activo.
Insignia Magistral	Magia +200/ 300	250.000	----	----	Magia Definitiva	Rocío del Ocaso x19, Micelio Blanco x14, Oscilador de Cristal x8, Divisa de Mago.
Cinto Negro	Coraza +10%-20%	10.000	Uraninita	Cinto de Combate	Defensa Física	Cuero Resistente x9, Chip de crédito.
Cinto de Combate	Coraza +15%-25%	40.000	Adamantita	Cinto de Adalid	Defensa Física	Cuero Suave x9, Chip de Bonificación, Rodocrosita.
Cinto de Adalid	Coraza +20%-30%	120.000	----	----	Defensa Física	Cuero Aterciopelado x15, Chip de Bonificación x2, Cinto negro.
Banda Rúnica	Escudo +10%-20%	10.000	Uraninita	Banda de Bruja	Defensa Mágica	Cola Espinosa x9, Chip de Crédito.
Banda de Bruja	Escudo +15%-25%	40.000	Adamantita	Banda de Magus	Defensa Mágica	Cola Demoníaca x9, Chip de Bonificación, Rodocrosita.
Banda de Magus	Escudo +20%-30%	120.000	----	----	Defensa Mágica	Cola Bella x15, Chip de Bonificación x2, Banda Rúnica.
Lazo Real	Coraza y Escudo +5%-15%	20.000	Materia Oscura	Lazo Imperial	Ninguno	Elemento Piezoeléctrico x19, Cobaltita x2.
Lazo Imperial	Coraza y Escudo +10%- 20%	40.000	----	----	Ninguno	Oscilador de Cristal x10, Perovskita, Lazo Real.
Anillo del Fuego	Resis. Fuego +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Pírico	Resistencia al Fuego	Aceite Viscoso x15, Lágrima cristalizada.
Anillo Pírico	Resis. Fuego +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Volcánico	Resistencia al Fuego	Aceite Aromático x12, Lágrima de Desesperanza x8, Hueso Macizo.
Anillo Volcánico	Resis. Fuego +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia al Fuego	Aceite medicinal x10, Hueso Enigmático x4, Lágrima de Remordimiento x6, Anillo Fuego
Anillo del Frío	Resis. Frío +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Gélido	Resistencia al Frío	Escama húmeda x15, Lágrima Cristalizada.
Anillo Gélido	Resis. Frío +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Glacial	Resistencia al Frío	Escama Ribereña x12, Lágrima de Desesperanza x8, Cuerno Bestial.
Anillo Glacial	Resis. Frío +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia al Frío	Escama Abismal x10, Lág. de Remor. x6, Cuerno de Comehombres x4, Anillo Frío.
Anillo del Rayo	Resis. Rayo +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Voltaico	Resistencia al Rayo	Colmillo Mellado x15, Lágrima Cristalizada.
Anillo Voltaico	Resis. Rayo +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Eléctrico	Resistencia al Rayo	Colmillo Mellado x12, Lágrima de Desesperanza x8, Cuero Resistente.
Anillo Eléctrico	Resis. Rayo +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia al Rayo	Colmillo Espantoso x10, Lág. Remord. x6, Cuero Suave x4, Anillo del Rayo.
Anillo del Agua	Resis. Agua +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Húmedo	Resistencia al Agua	Fluido Curioso x15, Lágrima Cristalizada.
Anillo Húmedo	Resis. Agua +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Torrentoso	Resistencia al Agua	Fluido Extraño x12, Lágrima de Desesperanza x8, Cola Espinosa.

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ITEM	EFECTO COMBINADO	DESMONTAR
Anillo Torrentoso	Resis. Agua +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia al Agua	Fluido Misterioso x10, Lág. Remord. x6, Gelatina Diáfana x4, Anillo del Agua.
Anillo del Aire	Resis. Aire +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Ventoso	Resistencia al Aire	Ala Arrancada x15, Lágrima Cristalizada.
Anillo Ventoso	Resis. Aire +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Huracanado	Resistencia al Aire	Ala Escamosa x12, Lágrima de Desesperanza x8, Cola Espinosa.
Anillo Huracanado	Resis. Aire +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia al Aire	Ala Monstruosa x10, Lág. Remord. x6, Cola Demoníaca x4, Anillo del Aire.
Anillo de la Tierra	Resis. Tierra +20%-30%	1.500	Cobaltita	Anillo Telúrico	Resistencia a Tierra	Uña Sucia x15, Lágrima cristalizada.
Anillo Telúrico	Resis. Tierra +25%-35%	6.000	Uraninita	Anillo Geológico	Resistencia a Tierra	Uña de Fiera x12, Lágrima de desesperanza x8, Carcasa de Hierro.
Anillo Geológico	Resis. Tierra +30%-40%	7.000	----	----	Resistencia a Tierra	Uña de Coloso x10, Lág. Remord. x6, Carcasa Blindad x4, Anillo de la Tierra.
Guantes de Goliat	Antibravura +30%-45%	3.000	Perovskita	Guantes de Rey	Resistencia a Antibravura	Carcasa de Hierro x10, Tallo Oscuro.
Guantes de Rey	Antibravura +40%-60%	12.000	----	----	Resistencia a Antibravura	Carcasa Blindada x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Hebilla de Cristal	Antife +30%-45%	3.000	Perovskita	Hebilla de Tectita	Resistencia a Antife	Cuerno Bestial x10, Tallo Oscuro.
Hebilla de Tectita	Antife +40%-60%	15.000	----	----	Resistencia a Antife	Cuerno de Comehombres x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Pulsera Metálica	Anticoraza +30%-45%	10.000	Perovskita	Pulsera Cerámica	Resistencia a Anticoraza	Uña de Fiera x10, Tallo Oscuro.
Pulsera Cerámica	Anticoraza +40%-60%	20.000	----	----	Resistencia a Anticoraza	Uña de Coloso x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Dije Calmante	Antiescudo +30%-45%	4.000	Perovskita	Dije Confortante	Resistencia a Antiescudo	Cola Espinosa x10, Tallo Oscuro.
Dije Confortante	Antiescudo +40%-60%	15.000	----	----	Resistencia a Antiescudo	Cola Demoníaca x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Canica Bonita	Resis. Freno +30%-45%	4.000	Perovskita	Bola brillante	Resistencia a Freno	Aceite Aromático x10, Tallo Oscuro.
Bola Brillante	Resis. Freno +40%-60%	17.000	----	----	Resistencia a Freno	Aceite Medicinal x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Colgante Estelar	Resis. Veneno +30%-45%	2.000	Perovskita	Colgante Astral	Resistencia a Bio	Gelatina Colorida x10, Tallo Oscuro.
Colgante Astral	Resis. Veneno +40%-60%	12.000	----	----	Resistencia a Bio	Gelatina Diáfana x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Collar de Perlas	Resis. Aquiles +30%-45%	4.000	Perovskita	Collar Precioso	Resistencia a Aquiles	Fluido Extraño x10, Tallo Oscuro.
Collar Precioso	Resis. Aquiles +40%-60%	15.000	----	----	Resistencia a Aquiles	Fluido Misterioso x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Estampa Bendita	Resis. Maldición +30%-45%	4.500	Perovskita	Estampa Sagrada	Resistencia a Maldición	Hueso Macizo x10, Tallo Oscuro.
Estampa Sagrada	Resis. Maldición +40%-60%	17.000	----	----	Resistencia a Maldición	Hueso Enigmático x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Funda Antidolor	Resis. Dolor +30%-45%	4.500	Perovskita	Funda Matadolor	Resistencia a Dolor	Escama Ribereña x10, Tallo Oscuro.
Funda Matadolor	Resis. Dolor +40%-60%	17.000	----	----	Resistencia a Dolor	Escama Abismal x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Capa Blanca	Resis. Amnesia +30%-45%	4.500	Perovskita	Capa Refulgente	Resistencia a Amnesia	Cuero Resistente x10, Tallo Oscuro.
Capa Refulgente	Resis. Amnesia +40%-60%	17.000	----	----	Resistencia a Amnesia	Cuero Suave x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Ajorca Iridiscente	Resis. Laxus +30%-45%	4.500	Perovskita	Ajorca Prístina	Resistencia a Postración	Colmillo Maldito x10, Tallo Oscuro.
Ajorca Prístina	Resis. Laxus +40%-60%	17.000	----	----	Resistencia a Postración	Colmillo Espantoso x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Corona de Beato	Resis. Muerte +30%-45%	4.500	Perovskita	Corona de Ángel	Firme	Lana Rústica x10, Tallo Oscuro.
Corona de Ángel	Resis. Muerte +40%-60%	17.000	----	----	Firme	Lana Gruesa x9, Pétalo Luminoso x2, Carburador.
Amuleto Físico	Coraza en apuros	600	Perovskita	Talismán Físico	Defensa Física	Escama Húmeda x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán Físico	AutoCoraza	1.500	----	----	Defensa Física	Escama Húmeda x10, Escama Ribereña x5, Oscilador de Cristal x3
Amuleto Espiritual	Escudo en apuros	600	Perovskita	Talismán del Alma	Defensa Mágica	Caparazón Roto x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán del Alma	AutoEscudo	1.500	----	----	Defensa Mágica	Caparazón Roto x10, Carcasa de Hierro x5, Oscilador de Cristal x3.
Amuleto Defensor	Velo en apuros	600	Perovskita	Talismán Estoico	Efecto Positivo	Cuero Rasgado x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán Estoico	AutoVelo	1.500	----	----	Efecto Positivo	Cuero Rasgado x10, Cuero Resistente x5, Oscilador de Cristal x3.
Amuleto de Héroe	Bravura en apuros	600	Perovskita	Talismán Heroico	Defensa Física	Uña Sucia x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán Heroico	AutoBravura	1.500	----	----	Defensa Física	Uña Sucia x10, Uña de Fiera x5, Oscilador de Cristal x3.

ARMAS Y ACCESORIOS

NOMBRE	EFECTO	EXPERIENCIA	TRANSFORMADOR	NUEVO ITEM	EFECTO COMBINADO	DESMONTAR
Amuleto de Mago	Fe en apuros	600	Perovskita	Talismán Arcano	Defensa Mágica	Hueso Quebrado x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán Arcano	AutoFe	1.500	----	----	Defensa Mágica	Hueso Quebrado x10, Hueso Macizo x5, Oscilador de Cristal x3.
Amuleto Firme	Aguante en apuros	600	Perovskita	Talismán Honroso	Firme	Aceite Viscoso x5, Elemento Piezoeléctrico.
Talismán Honroso	AutoAguante	1.500	----	----	Firme	Aceite Viscoso x10, Aceite Aromático x5, Oscilador de Cristal x3.
Pendiente Fresco	AntiFuego en apuros	600	Perovskita	Aretes Antifuego	Resistencia al Fuego	Colmillo Mellado x7, Elemento Piezoeléctrico.
Aretes Antifuego	AutoAntiFuego	1.500	----	----	Resistencia al Fuego	Colmillo Mellado x8, Colmillo Maldito x6, Oscilador de Cristal x3.
Pendiente Térmico	AntiFrío en apuros	600	Perovskita	Aretes AntiFrío	Resistencia al Frío	Gelatina Turbia x7, Elemento Piezoeléctrico.
Aretes AntiFrío	AutoAntiFrío	1.500	----	----	Resistencia al Frío	Gelatina Turbia x8, Gelatina Colorida x6, Oscilador de Cristal x3.
Pendiente Aislante	AntiRayo en apuros	600	Perovskita	Aretes AntiRayo	Resistencia al Rayo	Cuerno Partido x7, Elemento Piezoeléctrico.
Aretes AntiRayo	AutoAntiRayo	1.500	----	----	Resistencia al Rayo	Cuerno Partido x8, Cuerno Bestial x6, Oscilador de Cristal x3.
Pendiente Seco	AntiAgua en apuros	600	Perovskita	Aretes AntiAgua	Resistencia al Agua	Fluido Curioso x7, Elemento Piezoeléctrico.
Aretes AntiAgua	AutoAntiAgua	1.500	----	----	Resistencia al Agua	Fluido Curioso x8, Fluido Extraño x6, Oscilador de Cristal x3.
Botas de Hermes	Prisa en apuros	700	Perovskita	Botines Raudos	Refuerzo	Ala Arrancada x7, Elemento Piezoeléctrico.
Botines Raudos	AutoPrisa	7.000	----	----	Refuerzo	Ala Arrancada x5, Ala Escamos x6, Oscilador de Cristal x3.
Tetracorona	Tetradefensa en apuros	1.000	Hihiirokane	Tetratiara	Ninguno	Espina Verde, Amuleto Físico, Amuleto Espiritual, Amuleto Defensor, Botas de Hermes.
Tetratiara	Auto Tetradefensa	2.000	----	----	Ninguno	Perfume, Talismán Físico, Talismán del Alma, Talismán Estoico, Botines Raudos.
Paño Tempranero	BTC+1 al inicio	300	Rodocrosita	Paño Madrugador	Velocidad BTC	Pluma de Chocobo x5, Cola de Chocobo.
Paño Madrugador	BTC al tope	500	Cobaltita	Botas Escurridizas	Velocidad BTC	Cola de Chocobo x8, Detector Activo.
Botas Escurridizas	Evasión	700	----	----	Refuerzo	Cola de Chocobo x5, Sobrealimentador.
Reloj de Oro	Aumenta Tiempo Base	700	----	Medalla triunfal	Ninguno	Chip de Crédito x5, Chip de Bonificación x2.
Medalla Triunfal	PT al ganar	700	----	Fácil Elección	Aturdidor	Rocío del Amanecer x8, Vapor de Éter.
Fácil Elección	Consigues más vapores	1.000	Uraninita	Buena Elección	Aturdidor	Vapor Tónico x2, Vapor Égida x2, Vapor Evasivo.
Buena Elección	Consigues más objetos	1.000	Piedra Mnar	Sabia Elección	Ninguno	Chip de Bonificación, Fruta Jugosa.
Sabia Elección	Consigues más objetos raros	1.000	----	----	Ninguno	Chip de Bonificación x2, Fruta Rara.
Catálogo de Caza	Ojo agudo al derribar	500	Uraninita	Faja Temporal	Aturdidor	Vapor Evasivo x3, Lente Libra.
Faja Temporal	BTC al derribar	1.050	Piedra Mnar	Faja Energética	Aturdidor	Cola de Chocobo x40, Miccelio Azul x10.
Faja Energética	PT al derribar	1.225	----	----	Aturdidor	Micelio Negro x6, Vapor de Éter.
Diploma Médico	Efecto de Pociones x2	200	----	----	Ninguno	Vapor Tónico, Vapor Égida, Vapor de Éter, Elixir.
Naipe del Fuego	Absorbe Fuego a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia al Fuego	Anillo del Fuego, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Naipe del Frío	Absorbe Frío a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia al Frío	Anillo del Frío, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Naipe del Rayo	Absorbe Rayo a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia al Rayo	Anillo del Rayo, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Naipe del Agua	Absorbe Agua a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia al Agua	Anillo del Agua, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Naipe del Aire	Absorbe Aire a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia al Aire	Anillo del Aire, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Naipe de la Tierra	Absorbe Tierra a veces	1.000	Piedra Mnar	Dado de 20 caras	Resistencia a Tierra	Anillo de la Tierra, Pluma de Chocobo x10, Oscilador de Cristal x3.
Dado de 20 caras	Cero daño a veces	1.000	----	----	Ninguno	Tubo de Titanio x5, Biosensor x5, Chip de Bonificación x3, Sobrealimentador x5.
Huevo Nutritivo	PC x2	6.000	----	----	Ninguno	Perfume x2, Reactor Ultracompacto, Lingote de Platino.
Anillo Espiritual	Resis. Elementos +10%-25%	35.000	Uraninita	Efigie de la Diosa	Ninguno	Fruta Rara x4, Semilla de Lirio Astral, Perfume.
Efigie de la Diosa	Pronto Alivio	7.000	----	----	Ninguno	Hihiirokane, Cinta, Perfume.
Cinta	Resis. Estados +20%-25%	20.000	Materia Oscura	Súper Cinta	Ninguno	Micelio Rojo x10, Rocío del Ocaso x36.
Súper Cinta	Resis. Estados +25%-30%	50.000	----	----	Ninguno	Micelio Negro x60, Semilla de Lirio Astral x2, Cinta.
Guantes de Genji	Expansión de daño	11.250	----	----	Ninguno	Lágrima de Angustia, Trapezoedro.


HOBBY
CONSOLAS



HOBBY
CONSOLAS